マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol.12

ALL ABOUT

オール・アバウト・
ザ・キング・オブ・ファイターズ
'95

THE KING OF Fighters 95

©SNK 1995

すべてが高密度の大増368ページ

京の愛、庵の哀

充実の企画物

SNK開発チーム／長崎萌／野中政宏インタビュー

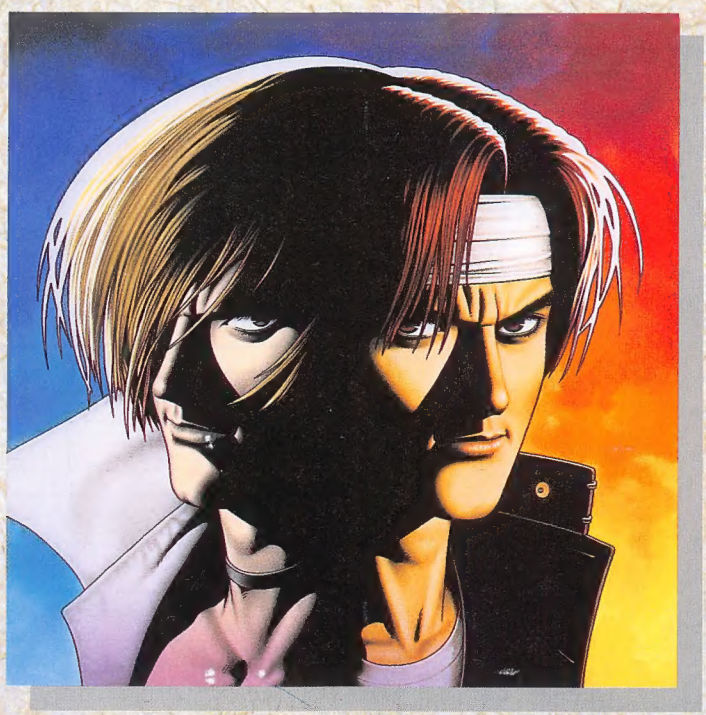
超情報局／メモリアル・オブ・ファイターズ

連続技研究委員会／禁断の章／声優の部屋

スタジオベントスタッフ・編

ALL ABOUT

THE KING OF Fighters 95™



CONTENTS

ALL ABOUT

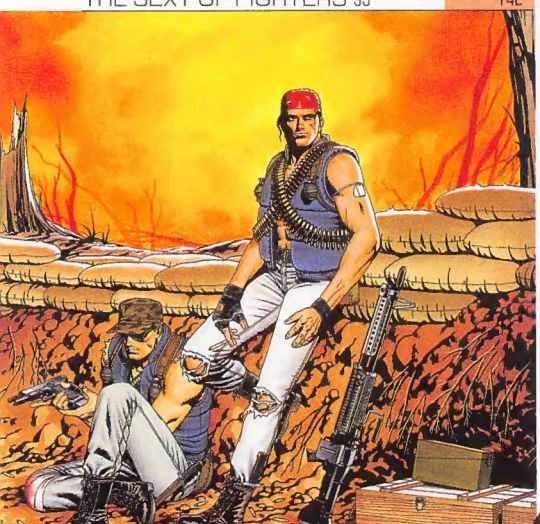
オール・アバウト・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

はじめてのKOF'95 … 4
The Story of KOF'95 … 6
ネオジオCD版のちがい … 8

§1 Fighters' File … 9
主人公チーム … 10
龍虎の拳チーム … 26
餓狼伝説チーム … 40
怒チーム … 54
サイコソルジャーチーム … 68
キムチーム … 82
女性格闘家チーム … 96
ライバルチーム … 110
BOSS … 126
ENDING GALLERY … 136
KOF'95 in U.S.A. … 140
THE SEXY OF FIGHTERS'95 … 142

§2 Interview … 143
長崎 萠 … 144
SNK開発チーム … 146
野中政宏 … 154

§3 Game Systems … 157
移動 … 158
基本技 … 159
特殊技 … 159
投げ技 … 160
必殺技 … 162
超必殺技 … 164
パワーゲージ … 165
キャンセル … 166
ガード … 168
ガードキャンセル … 170
攻撃避け … 171
カウンター攻撃 … 171
当たり判定 … 172
リアクション … 174
ダメージ … 176
得点 … 177
テストモード … 178



§4 How to Win ...179

2P対戦の基礎知識	... 180
草薙　京～オメガ・ルガール	... 186
CPU攻略	... 238
VS CPU草薙　京～オメガ・ルガール	... 240
そのほかの必勝パターン	... 264

§5 Knowledge Of Fighters'95 ..265

連続技研究委員会	... 266
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95超情報局	... 282
メモリアル・オブ・ファイターズ	... 290
アテナCPUスペシャル攻略	... 292
Official Stories	... 296
メッセージLibrary	... 300
声優の部屋	... 311
Voice Collection	... 314
禁断の章	... 318
KOF'95 CD&ビデオ視聴室	... 348
Making of ビデオ「KOF'95」	... 350
全曲楽譜集	... 352
コマンド・リスト	... 366
読者プレゼント	... 368

キャラクター別索引

チーム名	キャラクター名	技データ（§1）	対2P戦攻略（§4）	対CPU戦攻略（§4）
主人公チーム	草薙　京	12	186	240
	二階堂紅丸	18	188	241
	大門五郎	22	190	242
龍虎の拳チーム	リョウ・サカザキ	28	192	244
	ロバート・ガルシア	32	194	245
	タクマ・サカザキ	36	196	244
餓狼伝説チーム	テリー・ボガード	42	198	246
	アンディ・ボガード	46	200	246
	ジョー・ヒガシ	50	202	247
怒チーム	ハイデルン	56	204	248
	ラルフ	60	206	249
	クラーク	64	208	249
サイコソルジャーチーム	麻宮アテナ	70	210	250
	シイ・ケンスウ	74	212	250
	チン・ゲンサイ	78	214	251
キムチーム	キム・カッファン	84	216	252
	チャン・コーハン	88	218	254
	チョイ・ボンゲ	92	220	253
女性格闘家チーム	ユリ・サカザキ	98	222	256
	不知火　舞	102	224	257
	キング	226	257	257
ライバルチーム	八神　庵	112	228	258
	如月影二	118	230	259
	ビリー・カーン	122	232	258
BOSS	草薙柴舟	128	234	260
	オメガ・ルガール	132	236	262

（表内に記載されているのは，それぞれが掲載されているページです。）

編集　スタジオベントスタッフ
（山下　章／山中直樹／大出綾太／仲みゆき／中村京子）

制作スタッフ　小石朋仁（技表，連研担当），板場利光（CPU戦，ユリ＋舞担当），長井雅史，日向野友紀（CPU戦協力），開田清隆（龍虎チーム担当），石井弘一（ライバルチーム担当），八巻将之（主人公チーム＋柴舟担当），曳地哲司（餓狼チーム＋ルガール担当），小江哲朗（怒チーム担当），森　健生（キムチーム＋キング担当），山本和行（アテナチーム担当），香理来子（キャラ・コメント担当），A-ZAP（CD＆ビデオ視聴室担当），井上高志，山下浩隆（編集協力）

採譜　ひっし～，STUDIO・F，野平賢一，中野一起

デザイン　鈴木雅彦（Graph House），㈱オリジナル・エージェンシー，ロゴス

写植　JC²

印刷　奥村印刷㈱

製本　堅省堂

協力　㈱ＳＮＫ，サイトロン＆アート㈱，㈱キョーワインターナショナル，㈱エルスタッフプロモーション，㈱大阪テレビタレントビューロー，㈱リコモーション，㈱青二プロダクション，㈱アーツビジョン，81プロデュース（順不同）

SPECIAL THANKS　㈱ＳＮＫ『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』開発チーム，新世界楽曲雑技団，㈱ＳＮＫ宣伝課御一同，COYANKEE，長崎　萌，野中政宏

制作　マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
1995年12月15日発行　　定価1,580円（本体1,534円）

©1995　Printed in JAPAN

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
電話　(03)3445－6111
振替　東京5－51961

※本書の内容を無断で複写，複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替え致します。

はじめてのKOF'95

ここでは，まだ「ザ・キング・オブ・ファイターズ（以下，KOF）」シリーズをプレイしたことがない人，くわしいルールを把握していない人を対象に，基本的なルールや遊びかたを説明していく。これよりも細かいルールについては，P.157以降の「Game System」で解説しているので，そちらも忘れずに読んでおこう。

基本ルール

『KOF'95』の基本的なルールは，従来の対戦格闘ゲームと変わらない。さまざまな技を使い，相手キャラの体力ゲージをゼロにしたほうが勝者となる。

ところで，対戦格闘ゲームでは，試合の進行状況を「ラウンド」や「ステージ」という二つの単位で表現することが多い（例：第3ステージの2ラウンド目）。

ラウンドは，試合がはじまってから一方の体力がなくなる（KO勝ち）か，制限時間がなくなる（判定勝ち）までの区切り。ステージは，一方が規定回数の勝利をおさめる（あるいは，対戦する場所や相手キャラが変わる）までの区切りを意味している。

◀設定を変えることにより，1対1で闘うシングル戦も可能

『KOF』シリーズのウリである3人1組の団体戦「チームバトル・システム」は，ラウンドが変わると，勝者は残り，敗者はつぎの仲間キャラと入れ替わることが最大の特徴。

つまり，相手チームのメンバー3人を倒すまで，つぎのステージに進むことができないのだ。

◀最終ボスのルガールを含めた，計26人のキャラが使用できるぞ

なお，テストモード（→P.178）でルールを変更すると，従来の対戦格闘ゲームと同じように，使用キャラと相手キャラが1対1で闘う「シングル戦」をプレイできる。そのモードでは，2本先取すればつぎのステージに進めるぞ。

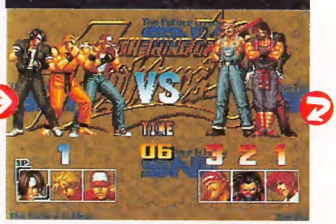
チームエディットするかを選択

▲前作のチームは，完全な3人1組だったが，今回は，異なるチームのメンバーを組み合わせる「チームエディット」が可能

使用キャラを選択

▲チームのメンバー（使用キャラ）を3人選ぶ。一つのチームに同じキャラを複数組み込むことはできないので注意しよう

順番を選択

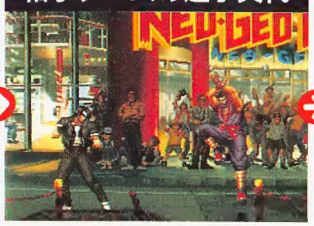


▲チームのメンバーは，一度キメたらゲーム・オーバーになるまで変更できないが，闘う順番ならステージごとに指定できる

相手キャラをKOする

▲そして，試合開始。闘っている最中は従来の対戦格闘ゲームと同じように進行していく。ここで一方のキャラが負けると……

相手チームの選手交代



▲敗者はつぎの順番のキャラと交代。勝者はそのまま残り，前ラウンドの残り体力を引き継いで（少しだけ回復する）闘うのだ

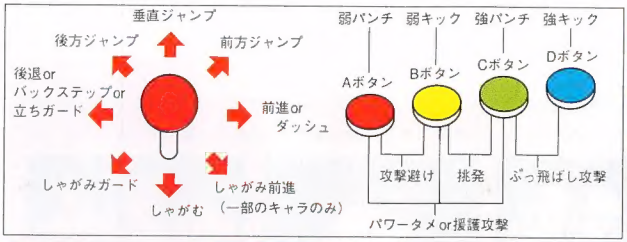
つぎのステージへ

▲相手チームの3人とも倒せば，そのステージを勝ち抜いたことになる。写真のようなデモ画面が表示されるぞ

操作方法

8方向レバー＋四つのボタンで構成されているコントローラの役割と，特殊動作の操作方法は，以下のカコミにあるとおり。「A～D」は，それぞれのボタンの略称だ。

なお，これらの操作は，相手キャラが自分の右側にいるときのもので，左側にいる場合は，レバー操作の左右だけが入れ替わるので注意しよう。



ダッシュ すばやく→×2

前進よりもすばやく移動。2回目の→は入れっぱなしにすること。移動中は無防備

バックステップ すばやく←×2

移動方向以外はダッシュと同じ。基本的に，移動し終わるまでは中断できない

しゃがみ歩き ↘

しゃがみ姿勢で前進（後退は不可）。移動速度は遅い。一部のキャラのみ可能

三角跳び 空中&画面端で↗

画面端を足場に前方へ再ジャンプ。一部のキャラが可能

大ジャンプ ↖↑↗のいずれかを一瞬だけ入力

飛距離の長いジャンプ。滞空時間や高度は変わらない

攻撃避け AB同時

ボタンを押した瞬間から，しばらくの間，投げ技以外の攻撃を食らわなくなる

カウンター攻撃 攻撃避け中にA～Dいずれか

攻撃避けの動作から，そのまま反撃に転じる

挑発 BC同時

相手のパワーゲージを少し減らす（満タン時は効果なし）。開始直後は無防備

ぶっ飛ばし攻撃 CD同時

ヒットした相手をしばらくダウンさせられる。ジャンプ中でも使用可能

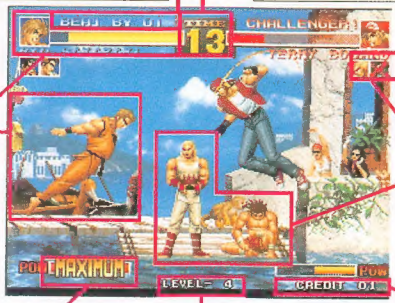
援護攻撃 ABC同時

つかみ技を食らうor気絶時に可能。仲間が相手キャラに突進して足止めしてくれる

パワータメ ABCを押しつづける

画面下のパワーゲージをタメる。満タンにすれば，攻撃力上昇などの特典がある

画面の見かた



連勝数／得点

対CPU戦ではそれまでの獲得点数の合計が表示され，対2P戦では挑戦側に「CHALLENGER」の文字，防衛側には連勝数が表示される。

残りタイム

ラウンドごとの制限時間。スタート時に60あり，0になると残り体力の量で勝敗をキメる。カウントが速いため，実際の試合時間は約50秒。

使用キャラ&体力ゲージ

画面上部には，使用キャラの顔と名前，そして残り体力が表示される。

体力ゲージは，その残量を黄色のバーで表示しているが，残量が1／4以下になると，余白の部分が赤く点滅する。この状態になると，超必殺技が何度でも使用できるようになるので覚えておこう。

仲間キャラとその勝敗

画面上部のカコミ内に，フィールドの奥にいる仲間キャラの状態が表示される。負けたキャラのカコミにはバツ印がつけられ，そのキャラ自身もうずくまる。こうなったキャラは，援護攻撃を行なうことができない。

なお，仲間キャラは，使用キャラが攻撃を受けたりすると，ポーズが変わるぞ。

パワーゲージ

試合開始時はゼロだが，満タンにすると，一定時間にわたってゲージ上に「MAXIMUM」という文字が点滅する。この間は，攻撃力が増加し，超必殺技とガードキャンセルが使用可能になる （→P.165）。

CPUキャラの強さ（レベル）

対CPU戦の難易度。数字が大きくなるほど，CPUキャラの反応や攻撃力が強化される。※注：家庭用では表示されない（MVS版もテストモードで同様の設定可）。

クレジット数

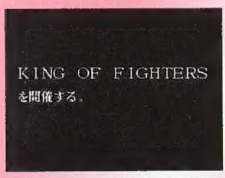
ゲームがプレイできる回数。ネオジオ・カートリッジ版の場合，クレジットは1P・2P側それぞれ「4」まで可能で，対CPU戦をプレイ（継続プレイも含む）した場合のみ，クレジットが減っていく。

The STORY of KOF'95

主人公チームでプレイしたときのストーリーの流れを，ビジュアル・シーン中心に紹介しよう。正確なメッセージの流れ，あるいは，それぞれのチームでどのようにメッセージが変わっていくかは，メッセージLibrary（→P.304）を参考にしてほしい。

オープニング…

京と庵を前面に押しだし，シリーズのキャラクター性の高さをアピールしているオープニング。ロケテストでは女性ファンの黄色い声が飛びかったそうだ



▲淡々と読み上げられる招待状

▲雷が一瞬だけ男の姿を見せる

▲そして，封筒にはRの刻印が

▲各国から再び集まる猛者たち

▲影二がスライドしてくる

▲ビリーが登場したあと

▲庵が青白い炎を左手に燃やす

▲互いを背に対峙する京と庵

▲一族が対立する因縁の2人だ

▲和服姿の男が岸壁にたたずむ

▲鋭い眼光は何を見すえる？

▲炎をバックに，構える京

▲閃光に紅丸の姿が混じる

▲ゆっくりと腕を上げきり……

▲大門の姿も一瞬インサート

▲炎とともに振りおろされる腕

▲京にズームしていき

▲アップになる。不敵な表情だ

▲縮小しながらフレーム・イン

▲"'95"のタイトルが現れる

ステージ3クリアデモ

▲順調に勝ち進んでいるチームを，秘書が報告する

▲大会の主催者は，やはりルガールだったのだ

▲そしてオープニングにも見えた和服姿の男の影

▲ルガールの手下とおぼしきこの男はいったい……？

ステージ8クリアデモ

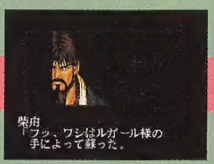
▲突然の催眠ガスに，意識を失ってしまう3人

▲気がつけば，そこはルガールの秘密基地だった

▲京たちはルガールの生存をうすうす感じとっていた

▲虎視耽々と前年度の復讐を狙っているルガール

▲なんと，そこにはルガールに殺されたはずの草薙柴舟が



▲彼は蘇生処置を受け，ルガールに洗脳されていたのだ

▲残酷な状況を用意できたことに笑みを浮かべるルガール

▲元草薙流古武術伝承者・草薙柴舟との闘いがはじまる

柴舟戦勝利後～ルガール戦

▲激闘の末，ついに柴舟は力尽きて倒れていく

▲京に倒されて正気を取りもどした柴舟。だが……

▲ルガールへの怒りにコブシをふるわせる京

▲柴舟戦も，ルガールにとってはほんの余興にすぎない

▲よみがえったルガールが，意味深げに左手をあげる

▲ついに邪悪な本性を現した怪物……オメガ・ルガール

▲傷もいえぬまま，京たちの最後の闘いがはじまる

▲ルガールを倒したのちにエンディングへ……(→P.136)

1コインクリアすると…

▲スタッフロールのあとに記念写真が表示される。ゲーム中には登場しなかった，京の彼女・ユキの顔もあるぞ

ネオジオCD版のちがい

アーケード版やネオジオ・カートリッジ版よりもあとに発売されるネオジオCD版には，なんらかの新要素が加えられていることが多い。独自のローディング画面が用意されているのは，もはや当たり前。『餓狼伝説3』では「ちびっこシステム」などという新モードまで追加されていた。ならば，ネオジオCD版『KOF'95』のちがいは？　その秘密が，いま明らかになる……。

ルガールを倒すと

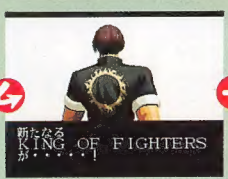
▲エンディングのデモをロードしている間，ごらんのような京と庵のイラストのどちらかがランダムで表示されるのだ

ローディング画面

▲今回のローディング画面は，わりとシンプル。モノトーンのイラストで，つぎの試合に出場するキャラクターの顔を紹介してくれる。このイラストは§4にすべて掲載してあるぞ

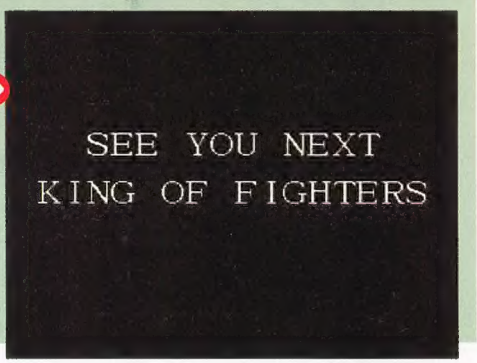
アテナチームでクリアすると……

▲アテナチームの通常のビジュアル・エンディングが終了したあと，アテナBANDが歌を聞かせてくれる。曲はもちろん，「MY LOVE〜勇気を出して〜」(by長崎　萌)。ファンは必見＆必聴だ



1コインクリアすると……

コンティニューを使わずにゲームをクリアすると，驚くなかれ次回作の予告編が流れはじめるのだ。しかも「1996年」とうたっている以上，『KOF'96』の登場はまちがいなし？



§1 Fighters' File

本書を読むときの注意事項

●攻撃値について

攻撃値とは，その技の威力を表わす基本数値。この値に，さまざまな修正が加わり，実際に相手に与えるダメージが決定される(→P.176)。特別な書式例は，以下のとおり。

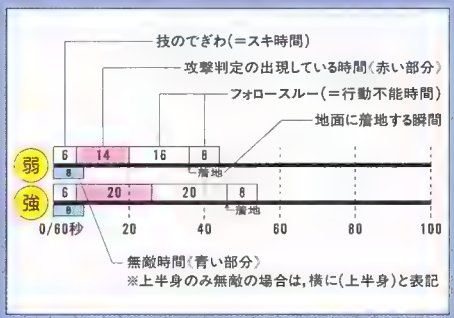
・42+21……1回の動作で攻撃が2発連続でヒットする。1発目の攻撃値が42，2発目が21となっている。

・初期値42(42+21)……1回の動作で，攻撃値42の技が2発ヒットする。本当の攻撃値は42+42だが，連続でヒットした場合，2発目以降はダメージが半減していくため，与えるダメージが( )内のように変化していく。

・42，21……技の当たるタイミングにより，攻撃値が42の場合と21の場合がある，ということ。攻撃がでた瞬間に当たった場合は前者，攻撃がでたあとに当たった場合は後者の攻撃値となる。

●タイム・チャートについて

必殺技の欄には，その技の動きを30分の1秒(=60分の2秒)単位で計測した「タイム・チャート」が掲載されている。その見かたは，下のとおり。なお，タイム・チャートは，技を空振りさせたときのデータをもとに作成されている。



主人公チーム

KYO KUSANAGI

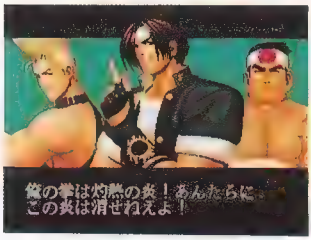
GORO DAIMON

BENIMARU NIKAIDO

昨年と同じチームを組み，大会への参加を決意する京，紅丸，五郎の3人。

しかし，八神　庵の登場により，オロチ一族の影は，京を“草薙の血の宿縁”に巻き込んでいく――。

炎・雷・大地と，各々を象徴する力もパワーアップし，格闘家として着実に力をつけた彼らは，主人公の名にふさわしい闘いを見せるにちがいない。



STAGE ● 日本（ネオジオランド）

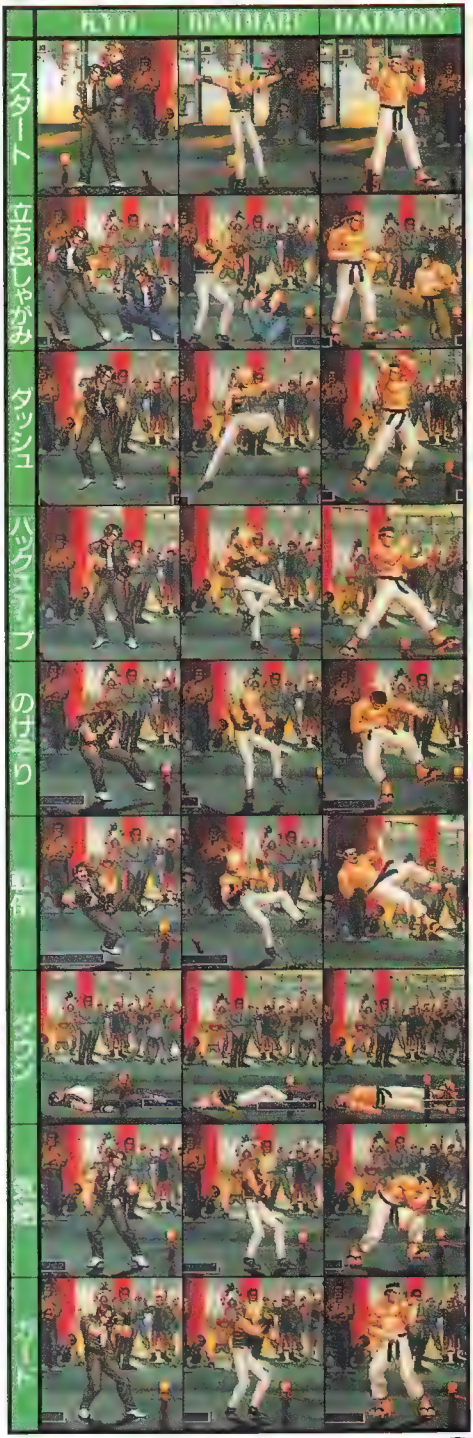
SNKの直営店・ネオジオランド3号店前の道路。周囲に工事中の看板（試合用の通行規制か？）があること，店内のレイアウトが異なることをのぞけば，実在の風景（→P.153）を忠実に再現している。決着がつくと，「キャ～，京サマ～♥」という歓声があがるぞ。

CHECK

▲観衆の中に『餓狼3』の山崎とマリーの姿が。左の人形は……？

▼奥にはSNKビル。実際は，もう少し離れたところにあるのだが……

■THE ART OF FIGHTERS'95



草薙京

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

壱式（いちしき）

攻撃値	18	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

弐式（にしき）

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ

拾壱式（じゅういちしき）

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

拾七式（じゅうななしき）

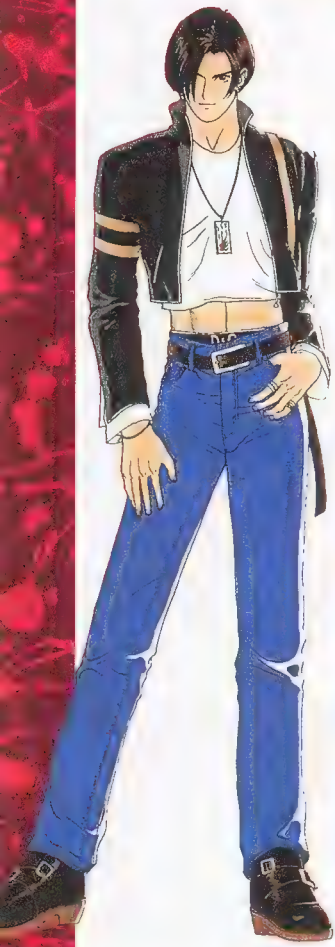
攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

拾八式（じゅうはちしき）

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

「所詮は墜ちた炎，本物の炎を食らいな……八神！」



去年に引きつづいて，今年もKOF開催か……。招待状？　もらったよ。それもルガールの秘書じきじきにな。俺が修行を終えて，日本にもどったときを狙って現れやがった。断る理由もねぇしな，1年間の修行の成果を試す，絶好のステージだぜ。

優勝？——当然さ。参加するからには頂点を目指す，当たり前のことだ。ただ，KOFはなにかとウサンくせえからな。ウワサじゃあの八神がでてくるって聞くし……。草薙流古武術を継承するには，八神家との対決は，避けて通れない道ってわけだ。

へへっ，まあ，八神だろうと誰だろうと関係ねぇ。俺の炎で焼き尽くすまでだぜ。

PROFILE

名前：草薙　京（くさなぎ　きょう）
格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法
国籍：日本
誕生日：12月12日
年齢：20歳
身長：181cm
体重：75kg
血液型：B（RH-）
趣味：詩を書くこと
好きな食べ物：焼き魚
得意スポーツ：アイスホッケー
大切なもの：単車と彼女（ユキ）
嫌いなもの：努力

強パンチ(Cボタン)

五式（ごしき）

攻撃値	50	キャンセル	(写真2枚目のときは×)
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

七式（ななしき）

攻撃値	50	キャンセル	◡
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

拾五式（じゅうごしき）

攻撃値	54	キャンセル	(写真2枚目のときは×)
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

拾九式（じゅうきゅうしき）

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

拾九式（じゅうきゅうしき）

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

弐拾壱式（にじゅういちしき）

攻撃値	20	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

弐拾七式（にじゅうななしき）

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

参拾参式（さんじゅうさんしき）

攻撃値	18	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

四拾参式（よんじゅうさんしき）

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

四拾八式（よんじゅうはちしき）

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

七拾六式（ななじゅうろくしき）

攻撃値	54	キャンセル	◡
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

九拾九式（きゅうじゅうきゅうしき）

攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

九拾八式（きゅうじゅうはちしき）

攻撃値	52	キャンセル	◡
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	20	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

七拾八式（ななじゅうはちしき）

攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

七拾九式（ななじゅうきゅうしき）

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

百八式・闇払い

↓↘→+AorC

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	燃焼	

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中連続ヒット
なし

なぎ払うように左手を振るい，指先から地をはう炎を前方へはなつ。食らった相手は赤く燃えるが，のけぞるだけでダウンはしない（相手が地上にいた場合。空中の相手が食らった場合は，燃焼＋ダウンになる）。

技の動作は弱強で共通になっており，炎をはなつまでにかかる時間や，攻撃後のスキはまったく変化しない。ただし，炎の移動速度とヒット時の得点については，弱より強のほうが大きくなっている。

百式・鬼焼き

→↓↘+AorC

	弱	強
攻撃値	50, 30	50+30
得点	500, 500	700+700
気絶値	16, 16	16+16
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/4	2/3
ヒット効果	燃焼ダウン	燃焼＋燃焼ダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中連続ヒット
なし

かがみ込んだ姿勢から跳ね上がり，腕からはなつ炎で周囲をなぎ払う。1発目の攻撃判定がでる（写真2枚目のポーズ。ヒジの部分に判定があり，攻撃値は50）まで完全無敵。それ以降は無敵が切れて，攻撃値も30に低下する。

強でだすと，弱より高く跳ね上がるほか，1発目にダウン効果がないため，2発目まで連続ヒットするようになる（逆を言うと，地上の相手に対しては，2発目までヒットさせないと相手がダウンせず，反撃のスキを与えてしまう）。

ぶっ飛ばし攻撃

鳳鱗・陽

CD同時

攻撃値	62
得点	800
気絶値	22

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中ぶっ飛ばし攻撃

跳び鳳鱗

ジャンプ中にCD同時

攻撃値	62
得点	800
気絶値	22

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	×	

攻撃避け

霞

攻撃値	32
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

外式・霞裏肘

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

必殺技

百壱式・朧車（ひゃくいちしき・おぼろぐるま）

←↓↙+BorD

	0/60秒〜				
弱	14	2	22	10（←着地）	
弱（無敵）	14（全身）				
強	14	28	20	10（←着地）	
強（無敵）	14（全身）				

0/60秒　20　40　60　80　100

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
強のみあり

	弱	強
攻撃値	50	初期値38 (38+19)+30
得点	500	700+700+200
気絶値	20	10+10+10
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	3/3
ヒット効果	ダウン	ダウン（3発目のみたたきつけ）

前方へ跳ね上がっての回し蹴り。強でだした場合は，回し蹴り2連発で相手を宙に浮かせたあと1回転してカカトを振り下ろし，食らった相手を地面へたたき落とす。弱強ともに，攻撃判定がでる直前まで全身無敵（投げられ判定あり）。

強の攻撃値は正確には38+38+30だが，1〜2発目は連続でヒットすると2発目のダメージが半減するため，すべて当てた場合の数値は表のとおりになる。

弱

強

特殊技

特殊技　外式・轟斧 陽（げしき・ごうふ よう）　2HIT

→+D

1歩踏み込みカカトを振り下ろす。しゃがみガード不可。

攻撃値	40+10
得点	400+400
気絶値	18+18

キャンセル	×	
ヒット効果	のけぞり（空中の相手はダウン）	
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

特殊技　外式・奈落落とし（げしき・ならくおとし）

ジャンプ中に↓要素+C

攻撃が当たったときの硬直（ヒットストップ）がない技。

攻撃値	42
得点	800
気絶値	18

キャンセル	×	
ヒット効果	のけぞり（空中の相手はたたきつけ）	
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

七拾五式 改

↓↘→+BorD
(攻撃中にBorDで追加攻撃)

	弱	強
攻撃値	40+30	
得点	400+400	
気絶値	6+16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	ダウン	

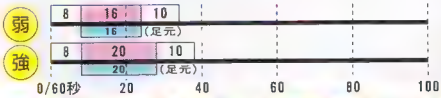
ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	

小さく前方へ跳ねて（強の場合は前進後に跳ねて）蹴り上げる。蹴り上げのポーズ中にBかDボタンを追加入力すると，2発目の蹴りをくりだす。弱の2発目以外は，攻撃後に追い打ちを当てられる（相手の食らい判定を残せる）。なお，↓↘→+Bのあとに↓↘→+Dと追加入力すると，2発目の性能を強にすりかえられるため（Dだけの追加入力では弱のまま），食らい判定を残すことが可能。

弐百拾弐式・夢月

→↘↓↙←+BorD

前方へ走っていき（走行距離は，弱が短く強が長い），相手に接近したらヒジ打ちをくりだし，食らった相手を右手で持ち上げて炎の爆発をたたき込む。走行中は足元無敵で，投げられ判定もない。ヒジが空振ると右手を突き上げずに動作を終了する。



	弱	強
攻撃値	20+50	
得点	600	800
気絶値	0+15	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	

特殊技 2HIT

八拾八式

↘+D

左足を前方へ突きだしたあと，右足を大きく振り回す。前作ではしゃがみ強キックだった技だが，1発目がヒットしても相手が転倒しなくなり，2発目へと連続でつながるようになった。そのかわり，必殺技キャンセル不可となっている。

攻撃値	40+30
得点	400+400
気絶値	4+12

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり+転倒
ガード方向 立ち	×
ガード方向 しゃがみ	○

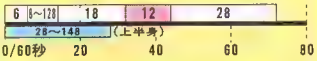
裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+C

攻撃値	140
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし



左手に炎をやどして構えたのち，前進しながら豪火で広範囲を焼き払う。全身が赤く熱え上がる直前まで上半身無敵で，炎をやどす直前までは投げられ判定もない。

左手をかかげているポーズ（写真3枚目）をとっているときにCボタンを押しっぱなしにしておくと，最大60分の128秒，このポーズのまま攻撃を“タメ”ておくことができる（タイム・チャートはタメを行なわなかったときのもので，60分の8秒間このポーズをとる）。ただし，タメることで攻撃力が上昇する，といった特典はない。

▲腰を上げて左手をかかげ

▲手のひらの上に炎をやどす

▲このポーズは“タメ”が可能

▲腰を落として身構えたあと

▲左手をうしろに引いて構え

▲体を赤く熱え上がらせつつ前方へ踏み込み

▲前方をなぎ払うように，左手を横に振るって

▲全身を包み込むほど爆発的な量の豪火をはなつ

▲豪火は短時間で消えていき，そのあとは

▲左手の炎を消して動作終了

●投げ技

投げ技

一刹背負い投げ

相手の近くで ←or→+C

背負い投げで相手を地面にたたきつけたあと，自分も体をひねって倒れかかり，左のヒジをたたき込む。コマンド入力時のレバー方向へ相手を投げることが可能。なお，地上専用の投げ技のため，空中にいる相手は投げられない。

攻撃値	36+20
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数		2
投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

二階堂紅丸

●基本技

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

フック

攻撃値	15	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち(遠距離)

ジャブ

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

しゃがみジャブ

攻撃値	13	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

ジャンプエルボー

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

ジャンプエルボー

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

「俺様の活躍,しっかり見ていてくれよ！ お嬢さんたち！」

驚いたぜ，まったく。京の出迎えに五郎と2人して港にでたら，奇妙な輩に襲われてな。そいつがルガールの秘書だったんだ。

KOFの招待状を受け取っちまったけど，文句はないね。あの2人の修行の成果を拝見できるし，俺様の存在を全世界にアピールできるしな(笑)。もちろん華麗に闘い美しく勝つ，ね。俺様に宿る雷の力は，そのためのものだからな。そうそう，今大会では磨きをかけた新技，お披露目するぜ。これで世界中のお嬢さんたちの，ハートをゲットすることまちがいなし，楽しみにしてくれ。

……あ，それから（カメラマンたちに）俺様の写真はきれいに撮ってくれよな，センキュウ！

PROFILE

名前：二階堂紅丸
（にかいどう　べにまる）
格闘スタイル：シューティング
国籍：日本（日米ハーフ）
誕生日：6月6日
年齢：21歳
身長：180cm
体重：70kg
血液型：O
趣味：とにかく目立つこと
好きな食べ物：さしみ
得意スポーツ：クレー射撃
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく

強パンチ(Cボタン)

エルボー

攻撃値	47	キャンセル	◡
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ストレート

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみフック

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプアッパー

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ジャンプアッパー

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

サイドキック

攻撃値	20	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ハイキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみキック

攻撃値	18	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ジャンプニーキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

ニーキック

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンピングソバット

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみローキック

攻撃値	51	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプサイドキック

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

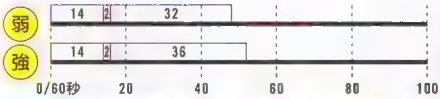
ジャンプサイドキック

攻撃値	42	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

雷靭拳（らいじんけん）

→↓↘+AorC

腕を通してコブシへ電気を流したのち，前方へ放出し，小さな電光をはなつ。電光は，小型の飛び道具ならカキ消すことも可能。強でだした場合は，電光をはなつときに少し前方へ踏み込むぶん，遠くへ攻撃が届くかわりに，攻撃後の硬直も長くなる。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

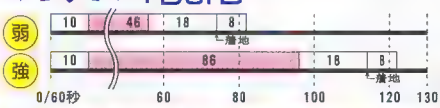
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	62	
得点	600	800
気絶値	5	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	感電ダウン	

真空片手駒（しんくうかたてごま）

→↘↓↙←+BorD

地面につけた片手を軸に，体を駒のように高速回転させて，食らった相手を後方へふっとばす。回転中はABCD同時押しで技の中断が可能。弱強のちがいは回転数。なお，最大ケズリ回数は，攻撃開始の瞬間に相手が背後へ回り込んだときの限界数値だ。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	64	
得点	200	300
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/7	1/12
ヒット効果	逆方向へふっとびダウン	

スーパー稲妻キック

↓↑+BorD

蹴りを振り上げて，そのまま宙返りすると，上空へ雷撃が走っていく。動作開始の一瞬のみ全身無敵（投げにはつかまる）。強でだすと，攻撃値は弱と同じだが攻撃動作がやや遅くなり，さらに高く跳び上がるため，そのぶんスキも大きくなる。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	55	
得点	700	900
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/4	1/3
ヒット効果	感電ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃

ジャンプハイキック

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

CD同時

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

トゥースタンプ

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

ジャンプ中にCD同時

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

避け

攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

ドッジサイドキック

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

● 必殺技

居合い蹴り

↓↘→+BorD

残像しか見えないほど高速の前蹴り。（ヒット，ガード，空振りに関係なく）蹴りの攻撃判定がでた直後に↓↑+BorDとコマンド入力すると，蹴りのもどりの動作をキャンセルして，反動三段蹴りへ移行する。弱強のちがいは得点のみ。

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

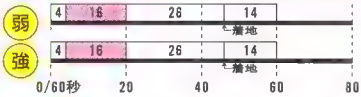
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	60	
得点	500	700
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

反動三段蹴り

居合い蹴り中に
↓↑+BorD

居合い蹴りの動作から，踏み込んでのソバット→スーパー稲妻キックと連続でくりだす。なお，このときのスーパー稲妻キックは通常時より性能が低い。弱強のちがいは得点のみ。



	弱	強
攻撃値	25+35	
得点	300+300	600+600
気絶値	0+10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+感電ダウン	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

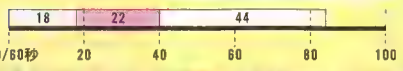
空中連続ヒット
なし

● 超必殺技

雷光拳

↓↘→↓↘+C

連続ヒットする雷撃をはなつ，雷靂拳の強化版。覇王翔吼拳など大型の飛び道具もカキ消す能力を持つ。複数回ヒットしてもダメージが半減しないため，ヒット数がそのまま与えるダメージに反映されるのがポイント。なお，ケズリ回数はヒット数より大幅に少ない。



攻撃値	50×5
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	5/2
ヒット効果	感電（5発目のみ感電ダウン）

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

▲右腕に雷を落とし　▲巨大な雷撃を前方へ放出　▲5回フラッシュしたあと　▲雷撃は消滅する

● 特殊技・投げ技

特殊技
フライングドリル
MAX 3HIT

ジャンプ中に
↓要素+D

攻撃値	初期値14（14+7+3）
得点	1発につき300
気絶値	1発につき6

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

投げ技
フロントスープレックス

相手の近くで
←or→+CorD

攻撃値	60
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1

投げ間合い	距離	20ドット
	高さ	—

空中投げ
スピニングニードロップ

ジャンプ中に相手の近くで
↑以外+CorD

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1

投げ間合い	距離	20ドット
	高さ	42ドット

大門五郎

基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

胃突き

攻撃値	21
得点	100
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

胸突き

攻撃値	21
得点	100
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ

突き

攻撃値	19
得点	100
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

跳び直突き

攻撃値	21
得点	300
気絶値	12
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

跳び直突き

攻撃値	21
得点	300
気絶値	10
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

「！」

今回のKOFも，去年と同じ顔触れでチームを組むことになろうとはの。もっとも，港の一件からしてみれば，この大会の裏で剣呑な画策が行なわれても不思議はなかろう。去年の例もあるしの。そうなれば，この組み合わせになったことは感謝せねばな。ワシらは1昨年の，異種格闘技戦で闘って以来の付き合いだ。お互いの短所・長所を知り尽くした者どうしは，敵に回れば恐ろしいが，味方に着けば頼もしいものよ。

仲間と言うても，甘えはない。お互い，一流の格闘家だ。京には京の，紅丸には紅丸の闘いがあり，そして，ワシにはワシの闘いがある。各人，死力を尽くすのみ……勝利はその先に存在するのだからな。

PROFILE

名前：大門五郎（だいもん　ごろう）
格闘スタイル：柔道＋我流格闘術
国籍：日本
誕生日：5月5日
年齢：29歳
身長：204cm
体重：103kg
血液型：A
趣味：自然と親しむこと
好きな食べ物：ザルソバ
得意スポーツ：柔道
大切なもの：ゲタ
嫌いなもの：精密機械

強パンチ(Cボタン)

腹裏拳

攻撃値	54	キャンセル		○
得点	300	ヒット効果		のけぞり
気絶値	20	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

両手突き

攻撃値	54	キャンセル		○
得点	300	ヒット効果		のけぞり
気絶値	20	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

頭上払い 2HIT

攻撃値	攻撃値42(42+21	キャンセル		○+×
得点	200+200	ヒット効果		のけぞり
気絶値	12+12	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

跳びひじ落とし

攻撃値	60	キャンセル		×
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	23	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

跳びひじ落とし

攻撃値	57	キャンセル		×
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

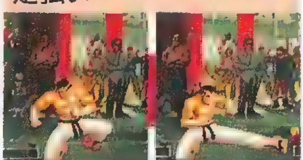
顔蹴り

攻撃値	23	キャンセル		○
得点	200	ヒット効果		のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

下段蹴り

攻撃値	23	キャンセル		○
得点	200	ヒット効果		のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

足払い



攻撃値	21	キャンセル		攻撃が当たったら、
得点	200	ヒット効果		のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち	×
			しゃがみ	○

跳びひざ蹴り

攻撃値	23	キャンセル		×
得点	300	ヒット効果		のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

跳びひざ蹴り

攻撃値	23	キャンセル		×
得点	300	ヒット効果		のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

横すくい蹴り

攻撃値	62	キャンセル		○
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	20	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

顔蹴り

攻撃値	62	キャンセル		×
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	20	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	○

突き蹴り

攻撃値	57	キャンセル		○
得点	300	ヒット効果		転倒
気絶値	12	ガード方向	立ち	×
			しゃがみ	○

跳び蹴り

攻撃値	62	キャンセル		×
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	23	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

跳び蹴り

攻撃値	60	キャンセル		×
得点	400	ヒット効果		のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち	○
			しゃがみ	×

天地返し

相手の近くで
→↘↓↙←→+C

背負い投げで相手を地面へたたきつけたあと，さらに上空へほうり投げる。相手は背負い投げのときとほうり投げられたときの2回，ダメージを受ける。投げ間合いは，全投げ技中で最大（地獄極楽落としと互角）。前作では，この技と超大外刈りには気絶値があったが，本作では0になっている。

攻撃値	50+40
得点	1500
気絶値	0
攻撃回数	2
ガード	不可
投げ間合い 距離	60ドット
投げ間合い 高さ	—

超大外刈り

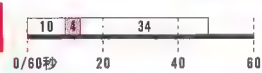
相手の近くで
→↙↓↘+D

高く振り上げた足で，相手の足を豪快に払い飛ばす。相手は宙を回転して地面へたたきつけられる。天地返しより投げ間合いが狭く，威力もやや劣るが，ほかの技が暴発しにくいという利点がある（天地返しは，強・地雷震が→↘↓→+Cというコマンドでだせるため，そちらが暴発する恐れがある）。

攻撃値	72
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	不可
投げ間合い 距離	48ドット
投げ間合い 高さ	—

雲つかみ投げ

←↙↓↘→+A

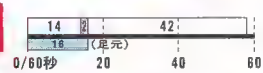


空へ伸ばした手に触れた相手をつかんで投げ捨てる。攻撃判定で見ているため，地上の相手もつかめるが，ガードは可能（ケズリ能力はない）。

攻撃値	70
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	可能
投げ間合い 距離	（相手の食らい判定に攻撃判定が重なる範囲）
投げ間合い 高さ	

切り株返し

←↙↓↘→+C



手の向き（＝攻撃方向）はちがうが，性能は雲つかみ投げと同じ。つかみ判定が出現するまで足元無敵のほか，伸ばした手の部分にも食らい判定がない。

攻撃値	70
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
ガード	可能
投げ間合い 距離	（相手の食らい判定に攻撃判定が重なる範囲）
投げ間合い 高さ	

ぶっ飛ばし攻撃

木倒打

CD同時

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

葉磨打

ジャンプ中にCD同時

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24
キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

攻撃避け

木枯らし

カウンター攻撃

突き上げ

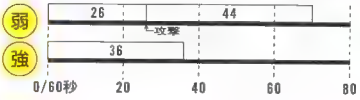
攻撃値	38
得点	900
気絶値	15
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

地響震

→↓↘+AorC

弱でだすと，振り上げた腕で地面をたたき，大地を揺るがす振動を起こす。地面全体に判定が発生し，立っている相手はたとえ攻撃避け中でも転倒してしまう。ただし，しゃがんでいれば攻撃をだしていても食らわない。強でだすと，最初の腕を振り上げる動作のみを行なう，フェイント技になる。

ガード方向	立ち	×	空中連続ヒット
	しゃがみ	○	なし

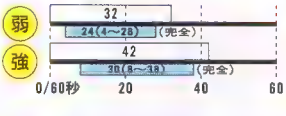


攻撃値	40
得点	500
気絶値	26
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/0（ケズリ能力なし）
ヒット効果	その場に転倒

超受け身

↓↙←+BorD

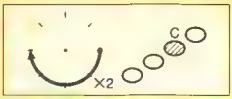
前転して，地面にあお向けに倒れ込む“受け身”の動作をとる。攻撃能力のない移動技。転がりはじめてから受け身を取って立ち上がりはじめるまで完全無敵だが，その前後は無防備状態だ。弱強のちがいは，動作速度と移動距離（強のほうが動作が遅く，遠くまで転がる）。



地獄極楽落とし（じごくごくらくおとし）

相手の近くで

(→↘↓↙←)×2+C



超大外刈りから背負い投げを3連発したのち，上空へほうり投げる，投げ技の連係。相手が地面に激突すると爆発が起こり，5発目のダメージを与える。コマンドの関係上，急いで入力すると天地返しにバケやすい。

▲まずは超大外刈り　▲地面にたたきつけたら　▲持ち上げて背負い投げ　▲反対側へたたきつける

▲さらに相手を持ち上げ　▲すばやく右→左と往復　▲連続で投げたあとは　▲上空へほうり投げて　▲勝利ポーズをとる

攻撃値	70+30×4
得点	2500
気絶値	0
攻撃回数	5
ガード	不可
投げ間合い 距離	60ドット
投げ間合い 高さ	—

つかみ技

十字絞め

相手の近くで ←or→+C

攻撃値	1発につき11
得点	1発につき200
気絶値	0
攻撃回数	2〜7
投げ間合い 距離	15ドット
投げ間合い 高さ	—

投げ技

横車

やや離れた位置で ←or→+C

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
投げ間合い 距離	6〜34ドット
投げ間合い 高さ	—

投げ技

送り足払い

相手の近くで ←or→+D

相手の足を払い転倒させる。レバーで投げる方向を選択可。

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
投げ間合い 高さ	—

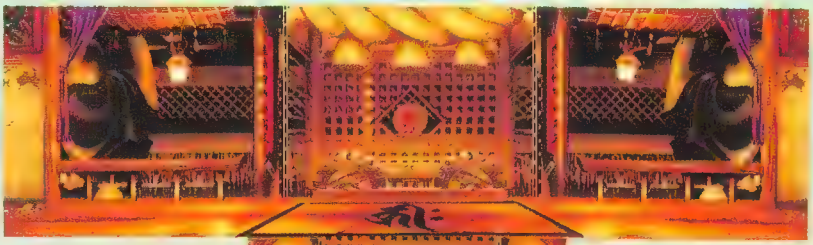
龍虎の拳 チーム

STAKUMA SAKAZAKI

ROBERT GARCIA

史上最強の空手家とうたわれた極限流一派が，ふたたび大会に参戦してきた。正拳突きを得意とするリョウ，足技を得意とするロバート，そして極限流の創始者であるタクマ。それぞれが長所を活かして編みだした必殺技で，極限流空手の名を世界中にとどろかせることができるだろうか？

RYO SAKAZAKI



STAGE

アメリカ(サウスタウンの闘技場)

サウスタウンに建設された闘技場の内部。周囲には巨大な歯車やシメ縄，梵字や写経の文字が目につく。天守閣へ登るエレベータの中で試合が開始されるため，各ROUNDとも，しばらくの間，画面(フィールド)が左右にスクロールしない。

CHECK

▲ラウンドが変わると，奥の背景が仁王像の腰→胸→顔に変化するぞ

THE ART OF FIGHTERS'95

リョウ・サカザキ

●基本技

「無敵の龍と呼ばれたからには，負ける訳にはいかないな」

一番ホッとしてるのは，ユリの留守中に，招待状が届いたことだな(笑)。あいつ，いま旅行中なんだ。こんな物騒なものを見せたら，また大ゲンカだよ。まだまだ未熟なくせに，気持ちだけは一人前のつもりなんだから。

ロバートも親父もヤル気満々ってとこだな。俺？ もちろんさ，何たって，天下のKOFだからな。ははっ，極限流空手師範代の1人だし，仮にも“無敵の龍”なんて呼ばれてるからには，負けたらサマにならないしね。

でも，力みも気負いもないよ。日頃の成果を試すつもりで出場するだけさ。去年，対戦したヤツらもでてるんだろ？ どれくらい力をつけたか，楽しみにしてるぜ。

PROFILE

名前：リョウ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
国籍：日本
誕生日：8月2日
年齢：24歳
身長：179cm
体重：68kg
血液型：O
趣味：日曜大工（家の棚とかはリョウが作ったらしい）
好きな食べ物：モチ，納豆
得意スポーツ：相撲（子供のころは負け知らずだった）
大切なもの：拾ってきて自分でレストアしたバイク，牧場の親父さんからもらった馬（名前はまだない）
嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

ヒジ打ち

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

左正拳

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

しゃがみ

しゃがみ正拳突き

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ○

垂直ジャンプ

跳び正拳突き

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ

跳び正拳突き

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ○
		方向	しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

右正拳突き

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみアッパー

攻撃値	54	キャンセル	○ (写真2段目のときは×)
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び右正拳突き

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び右正拳突き

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

足掛け蹴り

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

横蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び蹴り

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

外回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

後ろ回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

回転足払い

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び回し蹴り

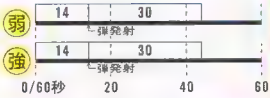
攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び回し蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

虎煌拳

↓↘→+AorC



右手に気を集めて振り回したのち，前方へ突きだして気弾を発射する。弱強のちがいは，気弾の飛ぶ速度（強のほうが速い）と得点のみ。攻撃のスキはどちらも同じだ。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

空中虎煌拳

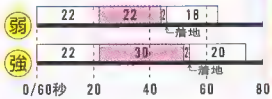
空中で↓↘→+AorC

空中から斜め下へ虎煌拳を撃つ。足元に当たる状況では立ちガード不可になる。弾の速度は弱強同じだが，技の動作と自分が降下する速度は，強のほうが遅い（＝スキが大きい）。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード方向	立ち （足元はx） / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

飛燕疾風脚

↙タメ→+BorD

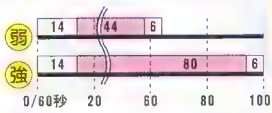


低空を高速飛行する跳び蹴り。強の場合は（ヒット，ガードに関係なく）蹴りが当たったらうしろ回し蹴りを追加する。攻撃後のスキが大きいため，別の技へつなぐのは不可能。

	弱	強
攻撃値	30	40+26
得点	400	600+400
気絶値	12	24+24
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	強のみあり	

斬烈拳

→↘↓↙←+AorC

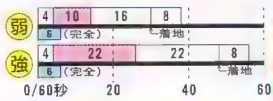


空振り状態だと，弱なら10発，強なら18発の高速パンチを連打で振るう。途中で相手にヒットしたら，弱強共通で16発のパンチ連打をたたき込んだのち，アッパーで吹き飛ばす。

	弱	強
攻撃値	5×16+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	17/3	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	あり	

虎砲

→↓↘+AorC



左アッパーを振るい，宙へ跳ね上がる。写真1枚目のポーズまでは完全無敵で，このときの攻撃判定のみ攻撃値も得点も高い。強の場合2ヒットするが，1発目にはダウン効果がない。

	弱	強
攻撃値	64, 32	64+32
得点	500, 200	800+400
気絶値	16	16+16
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/2	2/2
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

ぶっ飛ばし攻撃

猛虎降脚踏り CD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

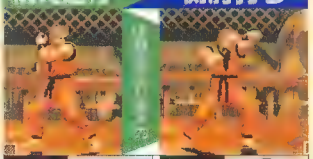
空中ぶっ飛ばし攻撃

猛虎竜巻斬り ジャンプ中にCD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

攻撃避け

構え避け カウンター攻撃 側肘打ち

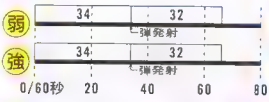


攻撃値	36
得点	900
気絶値	15
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

覇王翔吼拳（はおうしょうこうけん）

→←↙↓↘→+AorC

気力を高めたのち両手を突きだし，小型の飛び道具をカキ消して進む大型の気弾を発射する。弱強のちがいは弾の速度と得点。なお，弾の攻撃判定は見た目よりやや小さい。



	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

極限流連舞拳

相手の近くで
←↙↓↘→+C

相手が投げ間合い（地上。空中は問わず）にいて，なおかつ投げられる状態（起き上がり，ガード硬直中などでない）の場合のみだせる，左ボディ→右うち下ろしフック→左アッパー2段の4段連続技。投げ技でなく打撃技のため，攻撃避けで回避可能だが，1発目がガード不能となっている。

投げ間合い	距離	48ドット
	高さ	無制限

ガード
1発目のみ×

攻撃値	初期値40(40+20+10+5)
得点	1000
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)

龍虎乱舞

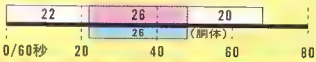
↓↘→↘↓↙←+C

身構えたあと前方へ突進，食らった相手に13発の連続攻撃＋虎咆（2ヒット）をたたき込む。ダメージと得点は，虎咆の1～2発目で加算される。突進中は胴体部分が無敵（頭上に食らい判定があるため上半身無敵ではない）。なお虎咆の1発目ヒット中に弱の必殺技を入力すると，2発目の得点が200点に減ってしまう（攻撃値は不変）※。

攻撃値	18+140（ケズリ攻撃値は30）
得点	2500+400
気絶値	0+16
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2（乱舞の攻撃回数は15）/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり



特殊技
氷柱割り
→→+C

攻撃値	58
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	×

投げ技
巴投げ
相手の近くで
←or→+CorD

攻撃値	64	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1

投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

※……弱強のすりかえ（→P.162）による影響

ロバート・ガルシア

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

左ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

左ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ

しゃがみジャブ

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

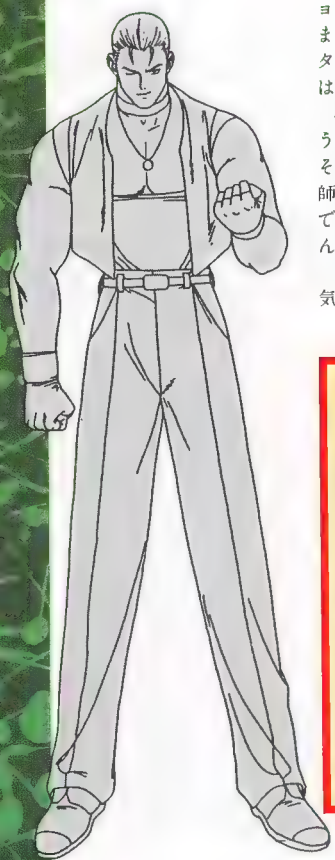
跳び下段正拳

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

跳び下段正拳

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×



「極限流の最強の虎がお相手や！心してかかってきいや」

アワててリョウん家に行くことなんか，あらへんかったやんか。KOFの招待状がリョウん家に届いてんねんもん。損したわ。

でも，おかげで話は早かったで，リョウと師匠の3人で，参加がすぐに決まったからな。師匠，身体にだいぶガタきてるいう話やってんけど，タフさはワイら以上のお人やからな。

極限流空手が並の格闘技やないちゅうのは，去年の大会で披露してるしな。その虎が相手してやるちゅうこっちゃ。師匠やリョウも強いけど，ワイも強いで。うぬぼれで言うてるんちゃう。ほんまのことや，忘れたらあかんで。

それにしても，ユリちゃんのことが気がかりやなあ。旅行かあ……。

PROFILE

名前：ロバート・ガルシア
格闘スタイル：極限流空手
国籍：イタリア
誕生日：12月25日
年齢：24歳
身長：180cm
体重：85kg
血液型：AB
趣味：車のコレクション
好きな食べ物：ヤキソバ，スシ
得意スポーツ：モータースポーツ（たまにレースにもでたりする）とゴルフ（少々）
大切なもの：車のコレクション
嫌いなもの：昔，リョウに死ぬほど食わされたラッキョウ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値	44	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

右ストレート

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみアッパー

攻撃値	50	キャンセル	(写真2枚目のときは×)
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

跳び右正拳

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

跳び右正拳

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

足掛け蹴り

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

左サイドキック

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

跳び横蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

跳び横蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

カカト落とし

2 HIT

攻撃値	初期値44(44+22)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

上段回し蹴り

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

回転足払い

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

跳び後ろ蹴り

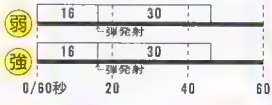
攻撃値	56	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

跳び後ろ蹴り

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

龍撃拳

↓↘→+AorC



両手に気を集めたあと右手を前方へ突きだし、気弾を発射する。弾の性能や弱強のちがいは虎煌拳と同じだが、リョウより弾の発射が一瞬遅く、そのぶん動作にかかる時間も長い。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	なし

飛燕龍神脚

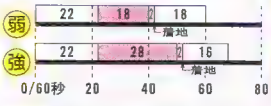
空中で↓↙←+BorD

斜め下へ直進する蹴り技。ヒットまたは空振った場合はそのまま降下するが、ガードされた場合は後方へ跳ね返って着地する。強でだすと弱より遠くへ向かい、跳ね返りも大きい。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	なし

飛燕疾風脚

↙タメ→+BorD

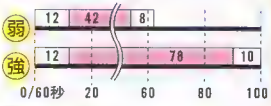


低空を高速移動する跳び蹴り。強の場合は、蹴りが相手に当たったらうしろ回し蹴りを追加する。リョウの飛燕疾風脚とくらべて性能がやや高く、攻撃後のスキも少し短い。

	弱	強
攻撃値	40	40+40
得点	400	600+400
気絶値	18	24+24
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	強のみあり

幻影脚

→↘↓↙←+BorD



空振り回数は、弱が9発で強は16発。ヒットしたら、15発の蹴り連打のあと回し蹴りで吹き飛ばす。攻撃速度はリョウの暫烈拳より上だが、上体を後方に引くぶんリーチはやや劣る。

	弱	強
攻撃値	5×15+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	16/2	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	あり

龍牙（りゅうが）

→↓↘+AorC

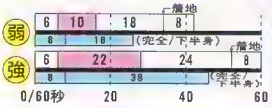


写真1枚目のポーズまで完全無敵で、跳ね上がってから降下途中まで下半身無敵。虎咆より攻撃値が低く、攻撃がでるのも遅いが、横へ伸びる利点がある。他の性能は虎咆と同じ。

	弱	強
攻撃値	52, 26	52+26
得点	500, 200	800+400
気絶値	16	16+16
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/2	2/3
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン
ガード	立ち ○	空中連続ヒット
方向	しゃがみ ○	なし

ぶっ飛ばし攻撃

白龍陰脚蹴り

CD同時

ソバット風の回し横蹴り。攻撃時に少し前へ移動する。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ○

空中ぶっ飛ばし攻撃

ハイテンションキック

ジャンプ中にCD同時

蹴りを前方へ思いきり突きだしたあと、後方宙返りする。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ×

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+AorC

両腕を交差させて気力を高めたのち，両手を突きだし大型の気弾を発射する。弱強のちがいは弾の速度と得点のみ。リョウより弾の発射がわずかに速く，そのぶん動作時間も短い。

	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		
立ち	○	空中連続ヒット
しゃがみ	○	なし

極限流連舞脚

相手の近くで
←↙↓↘→+D

リョウの極限流連舞拳と同じく，相手が投げ間合いにいて，なおかつ投げられる状態のときのみだせる，左ヒザ蹴り→右ハイキック→左バックハイキック→右ジャンプハイキックの4段連続技。投げ技ではなく打撃技だが，1発目がガード不能となっているのが特徴（2発目以降はガード可能だ）。

投げ間合い		
距離	48ドット	
高さ	無制限	

ガード
1発目のみ×

攻撃値	初期値40(40+20+10+5)
得点	1000
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+C

身構えて気力を高めたあと前方へ突進，食らった相手に13発の連続攻撃+龍牙（2ヒット）をたたき込む。ダメージと得点は，龍牙の1&2発目で加算される。突進中は足元無敵（遠距離からだせば，京のしゃがみ強キックも抜けられる）。リョウと同じく，龍牙のヒット中に弱の必殺技を入力すると，2発目の得点が200点に減少する。

攻撃値	12+140（ケズリ攻撃値は12）
得点	2500+400
気絶値	0+16
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2（乱舞の攻撃回数は15）/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

攻撃避け　カウンター攻撃
スウェー　振り回し蹴り

攻撃値	34
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

投げ技　相手の近くで
←or→+CorD

攻撃値	64	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1

投げ間合い		
距離	26ドット	
高さ	—	

タクマ・サカザキ

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

ヒジ打ち

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

左正拳突き

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ

しゃがみ左正拳突き

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

跳び下段左手打ち

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

跳び下段左手打ち

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

「わしの極限流，敗れはせぬわ！」

KOFの話を聞いたときにな，わしの格闘家としての勘が働いたのだよ。あの男は死んでおらん，そして，この大会が，わしの最後の花道になるとな……。

あの男の影が裏でうごめいている以上，前回よりも危険で苦しい闘いになるであろうよ。それでも，わしは行かねばなるまい。極限流空手の創始者として，リョウとロバート……この2人に進むべき道を示さなければな。わしの意志は，この2人が継いでくれよう。

それにしてもロバートのヤツ，わしを年寄り扱いしよって。引退を考えてはおるが，わしゃまだまだ若い者にゃ負けんつもりだ。そのことを，この大会で証明してみせるぞ。

PROFILE

名前：タクマ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手
国籍：日本
誕生日：2月4日
年齢：50歳
身長：180cm
体重：70kg
血液型：O
趣味：ソバ打ち（ただしほめると1日中ソバずくめ）
好きな食べ物：白米，味噌汁
得意スポーツ：格闘技全般（若いころはいろいろやっていた）
大切なもの：2人の子供と自分の門下生，そして，極限流空手
嫌いなもの：ヘビ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値	48
得点	300
気絶値	18
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

右正拳突き

攻撃値	48
得点	300
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

起き上がりアッパー

攻撃値	54
得点	200
気絶値	18
キャンセル	(1発目のときのみ)
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

跳び下段右手打ち

攻撃値	54
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

跳び下段右手打ち

攻撃値	52
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

足掛け蹴り

攻撃値	17
得点	200
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	×
ガード 方向 しゃがみ	○

横蹴り

攻撃値	17
得点	200
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	15
得点	200
気絶値	6
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	×
ガード 方向 しゃがみ	○

跳び蹴り

攻撃値	17
得点	300
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

ヒザ落とし

攻撃値	17
得点	300
気絶値	7
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

ハイキック

攻撃値	52
得点	400
気絶値	18
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

回し蹴り

攻撃値	52
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみすくい払い

攻撃値	49
得点	300
気絶値	12
キャンセル	○
ヒット効果	転倒
ガード 立ち	×
ガード 方向 しゃがみ	○

跳び蹴り

攻撃値	50
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

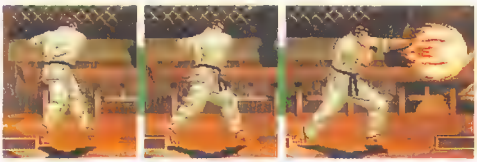
跳び蹴り

攻撃値	48
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

虎煌拳

↓↘→+AorC

横へ引いた左手に気を集中し，前方へ突きだして気弾を発射する。弾はリョウの虎煌拳より少し高い位置を飛んでいく。発射までの速度はリョウの虎煌拳と同じだが，硬直時間が少し短い。



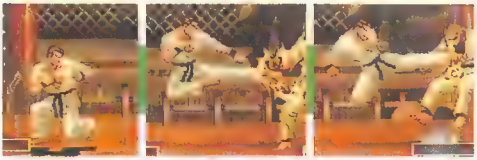
	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

飛燕疾風脚

↙タメ→+BorD

低空飛行する高速の跳び蹴り。強の場合は，ヒット後に横回し蹴りを追加する。威力は低いが攻撃後のスキが少なく，強だと食らった相手に追い打ち攻撃を当てることが可能。



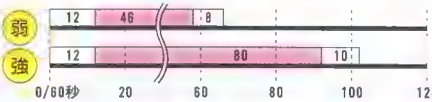
	弱	強
攻撃値	30	30+16
得点	400	600+400
気絶値	10	10+10
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	強のみあり
しゃがみ	○	

暫烈拳

→↘↓↙←+AorC

攻撃値以外の性能面は，リョウの暫烈拳と変わらない。空振り回数は弱が10発，強が18発で，ヒットしたら15発のパンチ連打に相手を巻き込んだあと，アッパーで吹き飛ばす。



	弱	強
攻撃値	6×15+12	
得点	800	1100
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	16/3	
ヒット効果	攻撃に引き込まれたのちダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	

覇王至高拳

→←↙↓↘→+AorC

気力を高めたのち両手を突きだして，小型の飛び道具をカキ消す能力をもつ大型の気弾を発射する。発射までにかかる時間はリョウと同じだが，発射後の硬直が短い。

	弱	強
攻撃値	70	
得点	700	1000
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

ぶっ飛ばし攻撃

飛ころし

攻撃値	64
得点	800
気絶値	20

CD同時

キャンセル	◯
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中ぶっ飛ばし攻撃

不動飛燕疾風脚

攻撃値	64
得点	800
気絶値	20

ジャンプ中にCD同時

キャンセル	◯
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	×	

攻撃避け

飛そらし

攻撃値	34
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

翔激撃

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

● 必殺技

翔乱脚（必殺投げ）

相手の近くで
→↘↓↙←+B

つかんだ相手の顔面にヒザ蹴りを7発たたき込み，後方へ跳び去る。攻撃値と得点は，7発目が当たったときに加算される。こちらの翔乱脚は純粋な必殺投げのため，相手が「投げられない状態」のときはつかむことができない（コマンドを入力してもニュートラル・ポーズになり，技がでない）。

攻撃値	64
得点	1100
気絶値	0
攻撃回数	7

ガード	不可

投げ間合い	距離	46ドット
	高さ	—

翔乱脚（移動投げ）

→↘↓↙←+D

攻撃値	64
得点	1100
気絶値	0
攻撃回数	11

ガード	○

投げ間合い	距離	46ドット
	高さ	—

前方へ突進し（最大で1画面強走る），地上でガードしていないか，攻撃避け中の相手をつかんでヒザ蹴りをたたき込む。突進中は足元無敵。相手がガードポーズ中だと，つかめずに停止してしまう。ケズリ能力はなく，相手もすぐに行動できる（ガード硬直がない）。

● 超必殺技

龍虎乱舞

↓↘→←→+AC同時

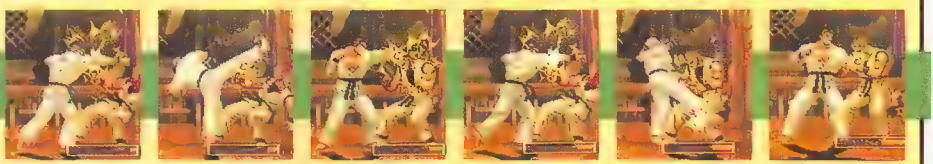
攻撃値	122（ケズリ攻撃値は30）
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1（乱舞の攻撃回数は8）/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

一瞬身構えたあと前方へ突進。ヒットしたら8発の連続攻撃のあと，間合いを離して覇王至高拳をたたき込む。リョウやロバートの龍虎乱舞と比べて，最初に構えている時間が短い。

突進をガードされたり相打ちになった場合は相手に「ケズリ攻撃値」のダメージを与えるが，ヒットした場合は，突進衝突時のダメージは0になる（最後の覇王至高拳でダメージを与える）。



● 投げ技

投げ技　相手の近くで
←or→+CorD

攻撃値	64	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1

投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

餓狼伝説

チーム

ANDY BOGARD

JOE HIGASHI

TERRY BOGARD

「キング・オブ・ファイターズの名がつくからにゃ，やっぱオレたちがいないとな！」というわけで，今年もテリー，アンディ，ジョーのチームが参加する。

ネオジオ対戦格闘ゲームの代表だけあって，その強さと豪快さは，他のチームの追随を許さない。

宿敵・ギースの陰謀によって結成されたライバル・チームとの勝負は，どのような結果に終わるのだろうか？

STAGE ● 地中海の小島

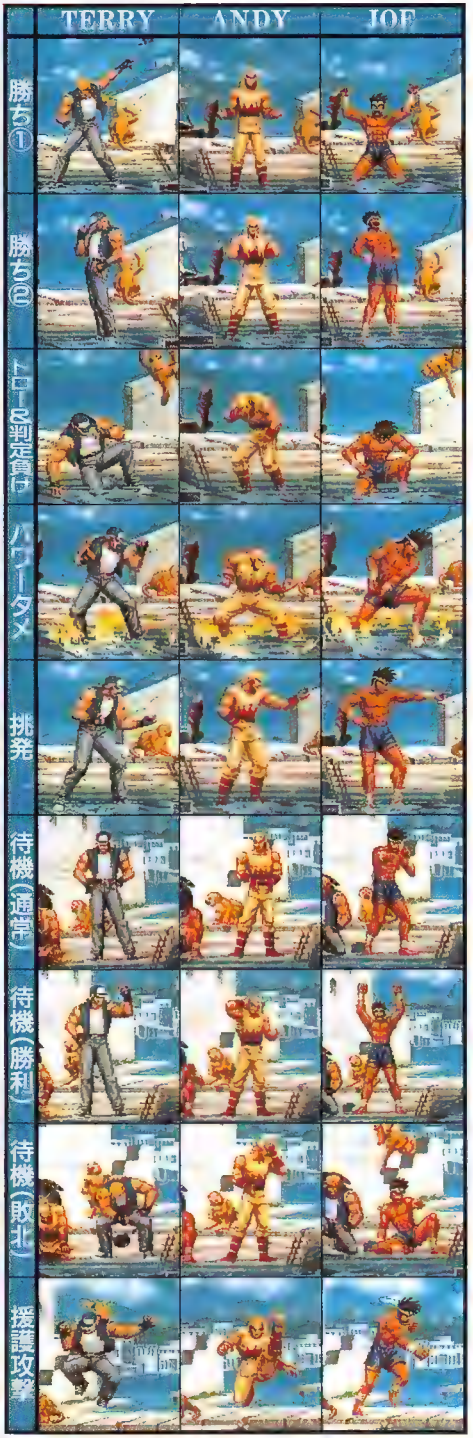
青空がまぶしい海辺。試合は川のほとりで行なわれ，キャラが移動したり，攻撃するごとに水しぶきが立つ。奥では，漁師や観光客に加え，リスザルが試合を観戦。地元キャラの状況（攻撃を当てるor食らう，試合に勝つor負ける）に合わせて仕草が変化する。

CHECK

▲試合開始時に，それぞれのキャラが奥の足場から手前へと跳びおりる

▼勝利＆KOポーズでテリーの帽子が落下すると，水に流されてしまう

■THE ART OF FIGHTERS'95



テリー・ボガード

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

エルボー

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

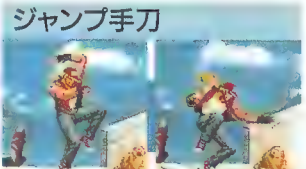
しゃがみ

しゃがみジャブ

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

ジャンプ手刀



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

ジャンプ手刀

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

「キング・オブ・ファイターズ？ なら，優勝は俺たちだぜ！」

KOFね……正直「またかぁ」って気持ちだよ（笑）。でも，アンディと2人で，地中海まできて修行した甲斐があるよ。KOFって名のつく格闘大会だ，俺たちが優勝しないと，そいつぁウソってやつだしな。

そういえば，招待状と一緒にギースの手紙も届いてたなあ。今大会に余興を用意してくれたとき，ごていねいなこっちゃ。どーせロクなことじゃねえだろうけどよ，楽しみにしといてやるぜ。

主催者の正体？　気になるけど，今は関係ないね。勝ち進んだら，そのうち姿を現してくれるだろうよ。俺たちのために用意してくれたステージだ，とりあえずは，存分に闘わせてもらうぜ！

PROFILE

名前：テリー・ボガード
格闘スタイル：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
誕生日：3月15日
年齢：24歳
身長：182cm
体重：77kg
血液型：O
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
得意スポーツ：バスケットボール
大切なもの：ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの：なめくじ

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

2HIT

攻撃値	初期値40(40+20)	キャンセル	○+○
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ストレート

攻撃値	46	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

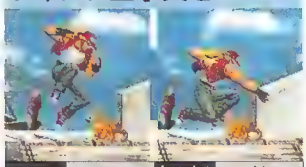
しゃがみストレート

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプ正拳突き

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ジャンプ正拳突き



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ヒザ蹴り

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ハイキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

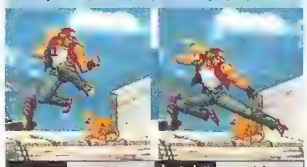
アンダーキック

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプ前蹴り

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ジャンプ・テリーキック



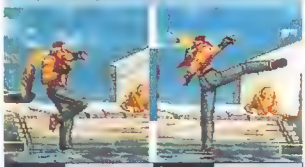
攻撃値	20	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

スカイキック

攻撃値	44	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ミドルキック



攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

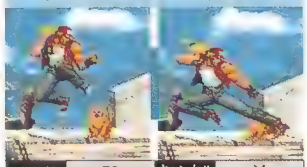
スライドキック

攻撃値	53	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャンプ後ろ回し蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

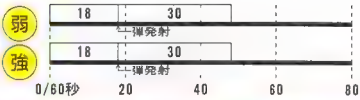
ジャンプ・テリーキック



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

●必殺技

パワーウェイブ
↓↘→+AorC

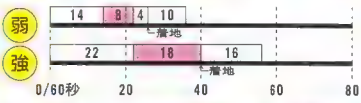


気を込めたコブシを地面にたたきつけ，前方へ波動をはなつ。低い位置を進む飛び道具だが，立ちガード可能だ。弱強のちがいは，波動の速度（強のほうが高速）と得点のみ。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

バーンナックル
↓↙←+AorC

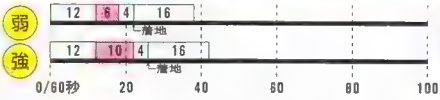


両腕を広げたあと，青白く燃えるコブシを前方へ構えてとびかかる。強でだした場合，突進をはじめるまでの動作速度が弱より遅くなるかわりに，突進スピードが速く，遠くまで届く。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	26	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

クラックシュート
↓↙←↖+BorD



体を右へひねりつつ前方へ小さく跳ね上がり，宙で1回転してカカトを振り下ろす。攻撃判定は，写真2枚目のポーズから出現している。

弱だと食らった相手は1発でダウンするが，強の場合は相手が倒れずに連続で食らってくれる。ただし，4ヒットしても46×4のダメージを与えるワケではない（46→23→11→5と攻撃値が半減していく）。また気絶値も，ヒット数に関係なく1発ぶんしか与えられない。攻撃動作は弱のほうが少し速いが，射程距離は強のほうが上。

	弱	強
攻撃値	46	初期値46（46→23→11→5）
得点	700	1000×4
気絶値	12	12
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5	4/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

●特殊技

ぶっ飛ばし攻撃
バックスピンキック
CD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	22

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中ぶっ飛ばし攻撃
ハンマーキック
ジャンプ中にCD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	22

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	×	

攻撃避け
クイックスウェー

攻撃値	37
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃
ライジングアッパー

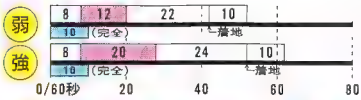
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

● 必殺技

ライジングタックル

↓タメ↑+AorC



頭を下にして回転上昇。1発目の攻撃判定が出現する，写真2枚目のポーズまで完全無敵。強だと，より高く遠くまで跳ぶようになる。

	弱	強
攻撃値	46	初期値46（46+23）
得点	500	700+700
気絶値	12	12
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/6	2/7
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

パワーダンク

→↓↘+BorD

ヒザを構えて宙に舞い上がったあと，コブシを振り下ろして降下する。コブシはしゃがみガード不可で，食らった相手は地面にたたきつけられる。写真1枚目のポーズまで全身無敵（ヒザ蹴りがでる直前までは無敵状態だが，投げられ判定がある）。

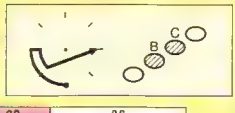
ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○+×	

	弱	強
攻撃値	初期値48（48+24）	
得点	300+800	400+1000
気絶値	12	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	ダウン+たたきつけダウン	

● 超必殺技

パワーゲイザー

↓↙←↙→+BC同時



気を込めたコブシを地面に打ち込み，目の前に巨大な光の柱を噴出させる。光柱は，覇王翔吼拳など大型の飛び道具さえもカキ消す能力を持つが，噴出している時間は短く，攻撃後の硬直（スキ）が長い。

相手の体力を最大2回ケズるが，2回目のケズリは攻撃値が半減してしまうため，合計ケズリ値は30+30ではなく30+15となる。

攻撃値	120
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/2
ヒット効果	ダウン

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

▲コブシを構え ▲地面に打ち込むと ▲光が噴き上がり ▲短時間で消える

● 特殊技・投げ技

特殊技

バックナックル

2Hit

→+C

体を反転させてコブシを横へ振り回す。射程距離が長い。

攻撃値	初期値40（40+20）
得点	800+800
気絶値	15+15

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

投げ技

バスタースルー

相手の近くで ←or→+CorD

相手をかつぎ地面へ投げる。レバーで投げる方向が選択可。

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数		1
投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

アンディ・ボガード

●基本技

「やれやれ，またかい？ でも，やるからには勝たせてもらうよ」

KOFと俺たちは，切っても切れない縁にあるらしいな(笑)。しかもご多分にもれず，今年のKOFにも，不穏な動きを感じてならないんだ。［R］の正体は不明だし，ギースの用意した"余興"もあるだろ？　おまけに舞のことも気がかりだし……たぶん，またイギリスに行ったんだろうな。今年も，闘うハメになるのか……はぁぁ……。

でも，やるからには手加減はしないよ。べつに相手が舞にかぎった話じゃないさ。俺たちにも，格闘家としての誇りがある。この1年，遊んでいたわけじゃないんでね。

今年のKOFも，かなりの強敵がそろいそうだ。こちらも参加する以上は徹底的にやらせてもらうから，そのつもりで。

PROFILE

名前：アンディ・ボガード
格闘スタイル：骨法
国籍：アメリカ
誕生日：8月16日
年齢：23歳
身長：171cm
体重：69kg
血液型：A
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲティ
得意スポーツ：ショートトラック
大切なもの：修行時代の写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っているもの）
嫌いなもの：犬

弱パンチ(Aボタン)

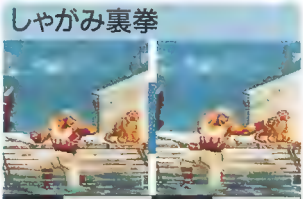
立ち(近距離)　曲がり平手

攻撃値	17	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち(遠距離)　弾き

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ　しゃがみ裏拳



攻撃値	15	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ　手刀落とし

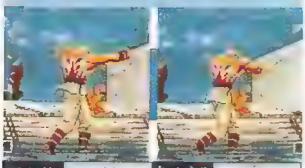
攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ　手刀落とし

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

強パンチ(Cボタン)

変形曲がり

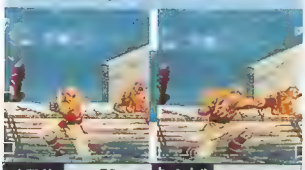


攻撃値	44	キャンセル	◡
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

回転打ち

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	◡
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ直き



攻撃値	52	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	◡
		ガード 方向 しゃがみ	○

飛翔落とし

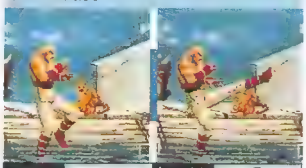
攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

飛翔落とし

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

突き蹴り

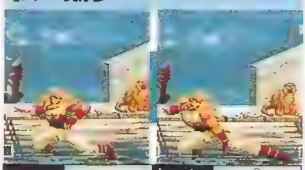


攻撃値	19	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

突き返し蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

払い蹴り



攻撃値	17	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

袈裟蹴り(けさ)

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び逆蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

回転逆蹴り

攻撃値	54	キャンセル	◡
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

竜巻蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

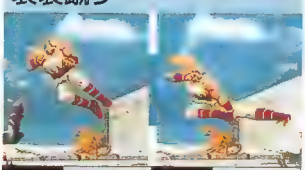
摺り蹴りキック

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

袈裟蹴り

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

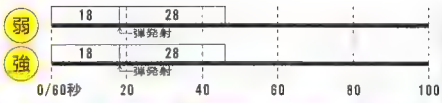
袈裟蹴り



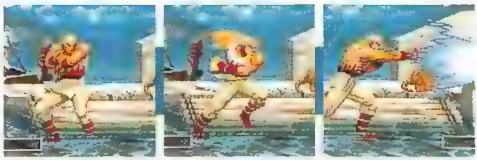
攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

飛翔拳

↓↙←+AorC



手のひらを合わせて気を練り，突きだした掌底から気弾を発射する。弾の発射までにかかる時間，発射後の硬直ともに平均レベル（テリーよりわずかに短い）。弱強のちがいは，弾の速度と得点のみ。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

斬影拳

↙タメ→+AorC

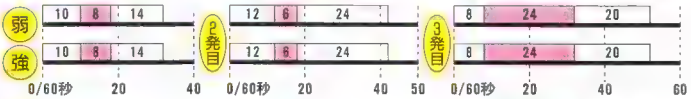
残像を残して高速で突進し，相手に接近したらヒジを打ち込む。強でだすと，突進開始は遅いが移動距離が倍増する。突進が空振りした場合は急停止するが，このときのスキは当てたときより格段に少ない。

	弱	強
攻撃値	52	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

撃壁背水掌（げきへきはいすいしょう）

↓↙←+BorD
（3回まで連続入力可能）



踏み込みながら左ヒジ打ち→右掌底突き→裏拳+右掌底突きと，3回のコマンド入力で4発の攻撃をくりだす。弱強のちがいは踏み込む距離（強のほうが長い）。弱→強→弱など，強弱を途中で切り換えることはできない（この場合だと，2回目の強は弱にされる）。

	弱	強
攻撃値	20+20+20+40	
得点	300+300+300+200	
気絶値	2+2+2+14	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4	
ヒット効果	のけぞり，のけぞり，のけぞり+ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

ぶっ飛ばし攻撃

刈り蹴り

CD同時

体を右に向けたあと，構えた左足を横に大きく振り回す。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中ぶっ飛ばし攻撃

烈脚不動陣

ジャンプ中にCD同時

高く上げた左足を，すばやく振り下ろす。攻撃動作が高速。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	×	

●必殺技

昇龍弾

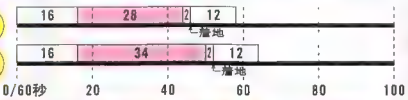
→↓↘+AorC

かがんだ姿勢から跳ね上がり，腕を大きく振り回す。1発目の攻撃判定が出現する，写真1枚目のポーズまで完全無敵。強でだすとヒット数が増加し，斜め上へ大きく跳ねる。

	弱	強
攻撃値	初期値40(40+20+10)	
得点	500×3	700×3
気絶値	8+8+8	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/4	3/4
ヒット効果	のけぞり(最後の1発のみダウン)	
ガード方向 立ち	○	空中連続ヒット
ガード方向 しゃがみ	○	なし

空破弾

↙↗+BorD



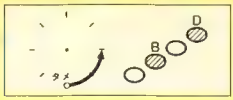
前転から足を前にして伸び上がり，弧をえがいて跳んでいく。弱は小さい軌道で跳び，ヒットすれば相手はダウンする。それに対して，強は大きな弧をえがいて跳んでいき，攻撃が連続ヒットする。

	弱	強
攻撃値	40	初期値40(40+20+10+5+2)
得点	500	700×5
気絶値	15	15(2ヒット目以降は0)
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5	5/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり
ガード方向 立ち	○	空中連続ヒット
ガード方向 しゃがみ	○	なし

●超必殺技

超裂破弾

↓(真下のみ)タメ↘→+BD同時



攻撃値	2+初期値30(30+15+7+3+30+15+7+3+30+15+30)
得点	800×10
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	10/10
ヒット効果	ダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○
空中連続ヒット	あり

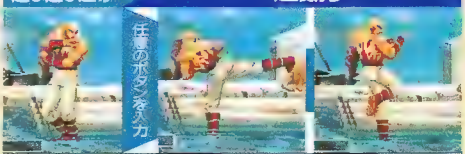
ウズ巻く気をまとった，空破弾の強化版。跳ね上がる瞬間，1発目の攻撃判定がでるまで完全無敵。多段ヒットさせると与えるダメージが半減していくが，攻撃ポーズが変わるごとに初期値の40へもどるため，10発すべてヒットさせると，表のような変則的な攻撃値になる。密着よりやや離れた位置からださないと，相手を通り抜けてしまい3発程度しか当たらない。

▲地面に伏せたあと ▲気をまとい跳ね上がる ▲前作より飛行速度が速い ▲全身を包む燃える気は ▲着地直前に消える

●特殊技・投げ技

攻撃避け

遅し返し避け



相手に背を向けた姿勢から，前方へ蹴りを突きだす。

攻撃値	32
得点	900
気絶値	15
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○

カウンター攻撃

逆蹴り

投げ技

抱え込み投げ

相手の近くで ←or→+CorD

片腕でとらえた相手の胴をかかえ，遠くへほうり投げる。

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
投げ間合い 高さ	—

ジョー・ヒガシ

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

ボディーフック

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

ジャブ

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

しゃがみヒジ打ち

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

ジャンプエルボー

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

ジャンプエルボー

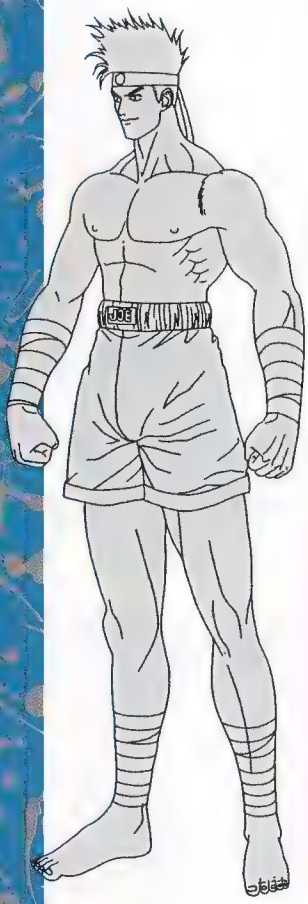
攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

「おっしゃあ！ 天才ジョー・ヒガシ，嵐と共に見参！」

そういえば舞ちゃん，きてたなあ。でも招待状見たとたん，ご機嫌ななめでどっか行っちまったよ。だいたいの見当はついてるけどな。

ルガールは死んだはずだし，ギースでないとすれば……やっぱ謎だなあ。どっちにしても，こんな手の込んだ舞台を設定するヤツだからな，相当な悪玉か，よほどヒマなヤツだとは思うぜ。

ま，主催者の正体探しは，ほかのヤツにまかせるぜ。考えごとはどーも，俺の性にあわねぇや。要は強ぇヤツが出場してるかどうかだ，そっちが大事なんだよ。KOFを名乗るんなら，それだけのメンツがそろってんだろ？　ゾクゾクするぜ。今年のKOFも，この俺サマが大嵐を呼んでやるからな！



PROFILE

名前：東　丈（ひがし　じょう）
格闘スタイル：ムエタイ
国籍：日本
誕生日：3月29日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：72kg
血液型：AB
趣味：ケンカ
好きな食べ物：ウニの唐揚げ
得意スポーツ：格闘技全般
大切なもの：はちまき
嫌いなもの：学校

強パンチ(Cボタン)

ひじ打ち

攻撃値	44	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ストレート

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみストレート

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ジャンプストレート

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

ジャンプストレート

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

ミドルキック

攻撃値	初期値20(20+10)	キャンセル	○+×
得点	200+200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ハイキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ前蹴り

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

ジャンプヒールキック

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

跳びヒザ蹴り

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

ヒザ蹴り

攻撃値	55	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

黄金のミドル

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

天井破りキック

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

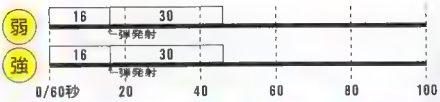
ジョーキック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

※爆烈拳コマンドを使用すれば、地上での基本技はすべてキャンセル可能

ハリケーンアッパー

←↙↓↘→+AorC



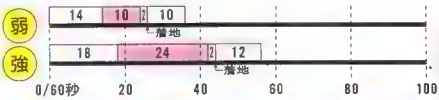
大振りのアッパーを振り上げ，地をはう小型の竜巻をくりだす。攻撃判定の大きさが特徴で，テリーのパワーウェイブより，発射後のスキがわずかに少ない。弱強のちがいは，竜巻の速度と得点のみ。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○	なし
	しゃがみ	○	

スラッシュキック

↙↗+BorD



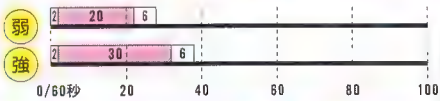
その場で横に1回転したあと，蹴りを構えて高速でとびかかる。強の場合は，攻撃出現までが少し遅くなるかわりに，突進速度が高速に。射程距離も伸びるが，ガードされたときのスキも増えてしまう。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○	なし
	しゃがみ	○	

爆烈拳

AorC連打



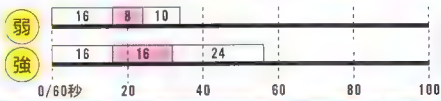
高速のパンチ連打。強だと，より高速になる。ボタン連打をつづけると，弱は8発前後，強は13発前後まで連発可能。攻撃中に↓↘→+パンチと入力すると，動作をキャンセルして下の技へ変化する。

	弱	強
攻撃値	1発につき15	
得点	1発につき100	1発につき200
気絶値	3(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○	なし
	しゃがみ	○	

爆烈拳フィニッシュ

爆烈拳中に↓↘→+AorC



弱ならアッパー，強ならストレート→アッパーの連続攻撃を前進しながらくりだす。ただし，爆烈拳からこの技へは連続技にならない。爆烈拳がでていないときに入力すると，攻撃はでないが基本技をキャンセル可能（→P. 167）。

	弱	強
攻撃値	20	20+25
得点	200	200+200
気絶値	5	5+10
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり+ダウン

ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○	なし
	しゃがみ	○	

ぶっ飛ばし攻撃

フライングニールキック

CD同時

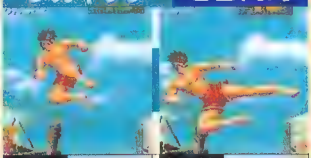
攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル		○
ヒット効果		ふっとびダウン
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

シカキック

ジャンプ中にCD同時



攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル		×
ヒット効果		ふっとびダウン
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

クイックスウェー

攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

スウェーバックパンチ

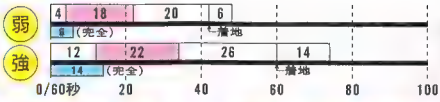
キャンセル		○
ヒット効果		のけぞり
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

※爆烈拳のタイムチャートは，ボタンの連打回数を最低（4回）で止めたときのもの

タイガーキック

↓↘→↗+BorD

高く舞い上がる跳びヒザ蹴り。1発目の攻撃判定がでるまでは完全無敵で，2発目がヒットすれば相手はダウンする。強でだすと，跳ぶまでが遅いぶん無敵時間も長いが，弱より高く遠くまで跳ぶため，ハズしたときのスキが大きい。



	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25)	
得点	500+500	700+700
気絶値	14+14	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/9	2/6
ヒット効果	のけぞり+ダウン	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

黄金のかかと

↓↙←+BorD

体を横へひねりつつ前方へ跳ねて，右足を大きく振り回す。空中の相手にも連続ヒットするほか，写真3～4枚目の攻撃のみを当てて，写真5枚目の攻撃を空振りさせると，宙に吹き飛んだ相手の食らい判定を残しておける（追い打ちで攻撃を当てられる）。

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

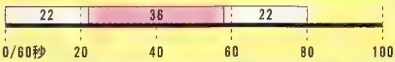
空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	初期値44(44+22+11)	
得点	700×3	1000×3
気絶値	6	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり	

スクリューアッパー

→←↙↓↘+BC同時

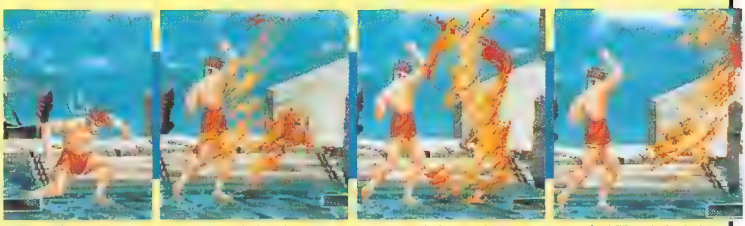
大振りのアッパーで，目の前に巨大な竜巻を発生させる。竜巻はゆっくり前進したのち，短時間で消えていくが，攻撃力を持っている間なら，覇王翔吼拳など大型の飛び道具さえもカキ消す能力がある。スクリューアッパーやパワーゲイザーなど，飛び道具判定の超必殺技とはぶつかり合わず，お互い通り抜ける。



攻撃値	120
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3
ヒット効果	真上へ吹き飛びダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし



▲アッパーを振って　▲大きな風を巻き起こし　▲巨大な竜巻を発生させる　▲一定時間で竜巻消滅

特殊技
スライディングキック
↘+D

攻撃値	54
得点	800
気絶値	18

キャンセル		×
ヒット効果		転倒
ガード方向	立ち	×
	しゃがみ	○

投げ技
レッグスルー
相手の近くで ←or→+C

攻撃値	60
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数		1
投げ間合い	距離	24ドット
	高さ	—

つかみ技
ひざ地獄
相手の近くで ←or→+D

攻撃値	2発につき9
得点	2発につき200
気絶値	0

攻撃回数		6～14
投げ間合い	距離	24ドット
	高さ	—

怒チーム

HEIDERN

CLARK

RALF

妻と娘，そして部下をルガールに殺されたハイデルンの復讐は，『KOF'94』でルガールが母艦もろとも自爆したことで果たされたかに思えた。それゆえ，ふたたび「R」の招待状が届けられたとき，ハイデルンは激しい感情の高ぶりをおさえることができなかった。

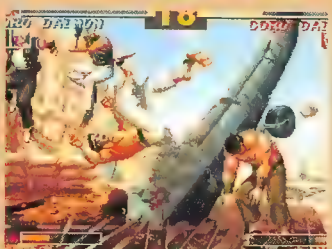
部下のラルフとクラークを連れ，大会への参加を決意したハイデルンの悲願は，今度こそ果たされるのだろうか？

STAGE ● 中東(砂漠の戦場)

見渡すかぎりの砂漠に囲まれた渓谷。そこに掛けられた釣り橋が闘いの舞台となる。

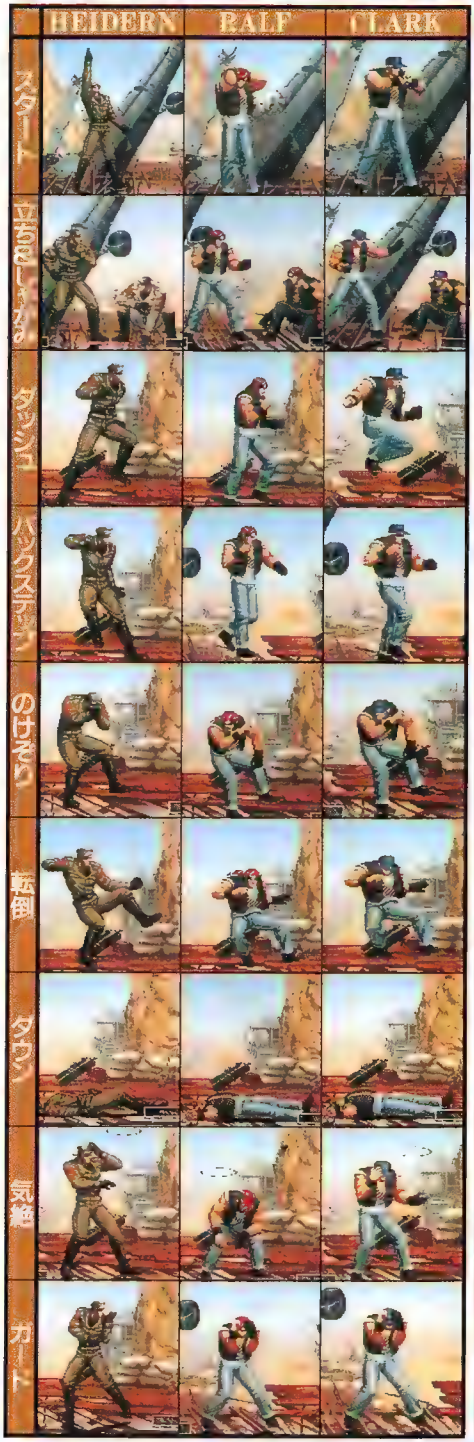
『怒』時代からの伝統ということで，今回も彼らの乗っていたヘリが墜落，噴煙している。いまにも落ちそうな釣り橋は鉄製で，キャラが着地するたびに鈍い金属音が鳴り響く（たとえ土の上に着地したときでも）。

CHECK



▲キャラがダウンすると，その衝撃で岩が降ってくる。ただし，それに当たることはない

■THE ART OF FIGHTERS'95



ハイデルン

●基本技

「生き残りたければ勝つことだ」

［R］…ルガールか……。だとすれば，9年前の恨みをもう一度晴らしに行かねばなるまい。私の部隊をせん滅し，家族を殺した男……。あの男が生きているかぎり，私の苦しみは終わらぬのだよ。

招待状が国際警察ではなく，じかに私へ届けられたのだ，受けて立とうではないか。ラルフとクラークは，昨年同様，我が良き片腕となるであろう。

私の拳は2人とちがい，たしかに私怨をまとう。だが，感傷に浸るだけでは，勝てる闘いにも敗れてしまうのだよ。生き残らねば，雪辱も果たせぬのでな。この闘い，必ず勝ち進まねばならぬ。我が部隊の名誉のために，そして，サンドラとクララのためにもな。

PROFILE

名前：ハイデルン
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
国籍：不明
誕生日：9月1日
年齢：43歳
身長：192cm
体重：90kg
血液型：B
趣味：メタルフィギュア・コレクション，ぬし釣り
好きな食べ物：黒ビールと腸づめウィンナー
得意スポーツ：ハンティング
大切なもの：家族の写真
嫌いなもの：ルガール

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

エルボーダガー

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

サーベルチョップ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

アンデュリルチョップ

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

ジャンピングエルボーカッター

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

ジャンプニードル HIT

攻撃値	初期値20（20+10）	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

エクスカリバー

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

バルムンクインパルス

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ムラサメチョップ

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ジャンピングダブルチョップ

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

フライングクロスチョップ

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

金的蹴り

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

バスタードキック

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ワームスレイヤー

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

ソードオブダウン

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

ジャンプひざ蹴り

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

ダブルニークラブ

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ハルバードスラッシュ

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

エストックスティング

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

トレイタードロップ

攻撃値	初期値60(60+30)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19+19	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

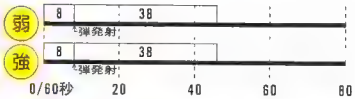
ドラゴンランスアタック

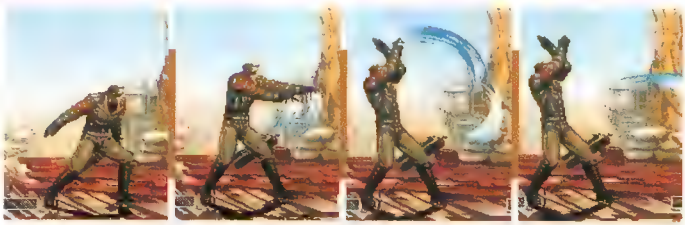
攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

クロスカッター

←タメ→+AorC

両腕を正面で交差させるようにすばやく振り上げ，前方へ真空の刃を発射する。弾を発射するまでの時間は非常に短いが，かわりに発射後の硬直時間が非常に長い。強弱のちがいは弾の速度と得点のみで，動作速度はどちらも同じだ。





	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

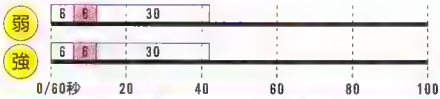
ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

ムーンスラッシャー

↓タメ↑+AorC

円をえがくように手刀を振り回し，軌道上に真空の刃を発生させる。写真3枚目から5枚目のポーズにかけて，攻撃能力を持つ。無敵時間は存在しないが，動作が非常にすばやい。なお，前作とちがい，攻撃速度に弱強のちがいはない（得点は変化する）。



ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	74	
得点	600	800
気絶値	24	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ストームブリンガー

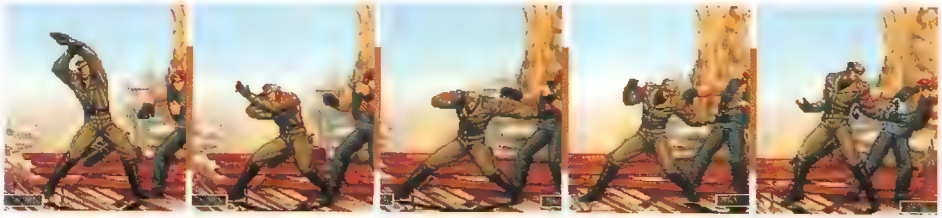
相手の近くで

→↘↓↙←+C

手刀を突き刺し，体力を吸収する（1発ごとに自分の体力が2回復）。また，1発目にかぎり，つかむ前にだしていた技（空振り，ヒット，ガード問わず）の攻撃値が与えるダメージとなる。相手がレバーを回してボタンを連打すると吸収回数が減らされるが，こちらも同じ操作でそれを抑えることが可能。

ガード	不可	
投げ間合い	距離	40ドット
	高さ	—

攻撃値	1発につき10
得点	1発につき200
気絶値	0
攻撃回数	4〜8



ぶっ飛ばし攻撃
ぶっとばし CD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	22

キャンセル	
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃
サザンクロス ジャンプ中にCD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	22

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け
かわし カウンター攻撃 ハイデルンスブラッシュ

攻撃値	38
得点	900
気絶値	15

キャンセル	
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

ネックローリング

↓タメ↑+BorD

相手の頭上へ飛びかかり，捕獲したら首に手をかけ，回転して斬り裂く。空中の相手も捕獲可能。ガードされた場合は1回ケズって跳ね返る。強でだすと跳ね返りが少し大きくなるが，降下速度は遅くなる。捕獲時の回転数も増えるが，攻撃値は変化なし。

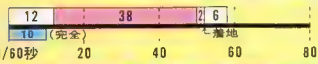
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	62(ケズリ攻撃値は10)	
得点	700	1000
気絶値	16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ファイナルブリンガー

←タメ↓↑+BC同時



攻撃値	30+1発につき10(ケズリ攻撃値は30)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	9～17/1
ヒット効果	体力吸収

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

コマンドを入力した瞬間の「相手の頭上」へ向かって飛びかかり，伸ばした手が相手にヒットしたら，つかまえたのち手刀を突き刺し，体力を奪い取る（ダメージ1発ごとにこちらの体力が2ずつ回復していく）。

ネックローリングと同じく空中の相手も捕獲可能で，ガードされた場合は1回ケズって後方へ跳ね返る。地上で構えたあと，跳び上がる直前まで完全無敵。

▲腰を落として身構え　▲相手の頭上を捕捉して　▲上空へと舞い上がる　▲相手をとらえたら

▲捕獲して地上へ降下　▲手刀を高く振り上げて　▲相手に突き刺したのち　▲体力を連続して吸収し　▲こちらの体力を回復

投げ技

リードベルチャー

相手の近くで ←or→+CorD

コマンド入力時のレバー方向へ，相手をたたきつける。

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
投げ間合い 高さ	—

空中投げ

ハイデルンインフェルノ

ジャンプ中に相手の近くで ↑以外+CorD

とらえた相手の胴に乗りかかり，そのまま地面へ落とす。

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	1
投げ間合い 距離	20ドット
投げ間合い 高さ	40ドット

ラルフ

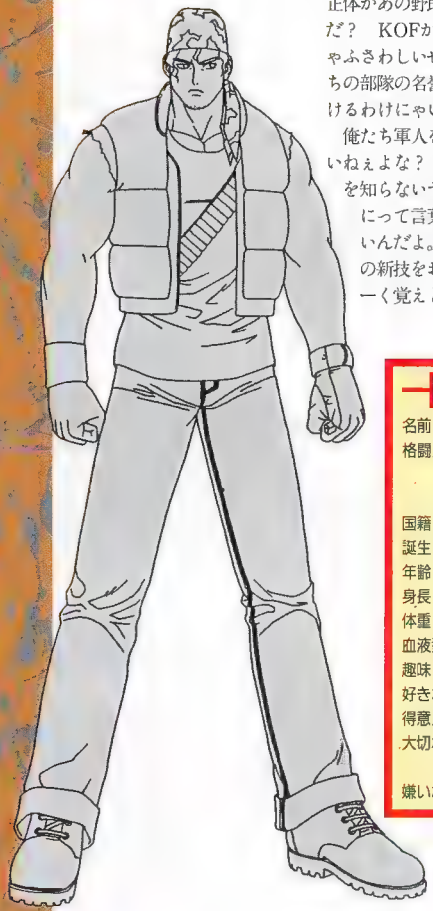
●基本技

「生きるか死ぬかは，軍人の専売特許だぜ！」

クラークとは長い付き合いになるけどな，今は一緒にハイデルン隊長のもとで，部下の指導に当たってるぜ。

今回の招待状は，国際警察じゃなくて，隊長に直接届いたんだ。［R］の正体があの野郎でなくて何だと言うんだ？　KOFか……リターンマッチにゃふさわしいぜ。そんなわけで，俺たちの部隊の名誉にかけて，意地でも負けるわけにゃいかないんだ。

俺たち軍人を，なめてかかるヤツはいねぇよな？　戦場の本当の恐ろしさを知らないヤツに，あんまり生き死にって言葉を，使ってほしくはないんだよ。そんなヤツらにゃ，俺の新技をお見舞いしてやるぜ，よーく覚えときな！



PROFILE

名前：ラルフ・ジョーンズ
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術
国籍：アメリカ
誕生日：8月25日
年齢：39歳
身長：188cm
体重：90kg
血液型：A
趣味：ナイフ・コレクション
好きな食べ物：ガム
得点スポーツ：野球
大切なもの：昔，大統領からもらった勲章
嫌いなもの：ヘビ

弱パンチ（Aボタン）

チドニークラッシュ

立ち（近距離）

攻撃値	22	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

左ストレート

立ち（遠距離）

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみパンチ

しゃがみ

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

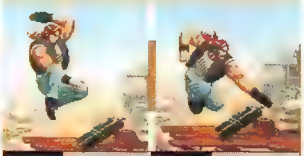
ハリケンボルト

垂直ジャンプ

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

脳天から竹割り

斜めジャンプ



攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

チョッピングライト 2HIT

攻撃値	初期値44(44+22)
得点	300+300
気絶値	14+14
キャンセル	○+○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

メテオドロップ

攻撃値	51
得点	300
気絶値	19
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

双龍破

攻撃値	55
得点	200
気絶値	16
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

ナイアガラドロップ

攻撃値	56
得点	400
気絶値	19
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

ノーザンライトボム

攻撃値	53
得点	400
気絶値	16
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り

攻撃値	20
得点	200
気絶値	9
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

ミドルキック

攻撃値	20
得点	200
気絶値	9
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ蹴り

攻撃値	18
得点	200
気絶値	6
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	×
ガード 方向 しゃがみ	○

デビルギロチン

攻撃値	20
得点	300
気絶値	9
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

ライダーキック

攻撃値	20
得点	300
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

ニールキック

攻撃値	59
得点	400
気絶値	16
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

パイルバンカー

攻撃値	59
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	54
得点	300
気絶値	12
キャンセル	○
ヒット効果	転倒
ガード 立ち	×
ガード 方向 しゃがみ	○

ブルギロチン

攻撃値	59
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

イナズマ反転キック

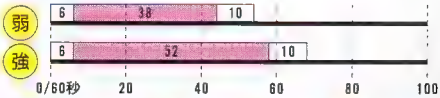
攻撃値	52
得点	400
気絶値	16
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード 方向 しゃがみ	×

※バルカンパンチのコマンドを使用すれば，地上での基本技はすべてキャンセル可能

バルカンパンチ

AorC連打

右腕1本でくりだす，火の粉を散らすパンチ乱打。強でだすと，乱打速度とガードさせた場合の反動が増加する。ボタンの連打をつづけることで，最大で弱は20発前後，強なら60発近くまで攻撃を持続できる。攻撃中はレバー前で前進可能（後退は不可）。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

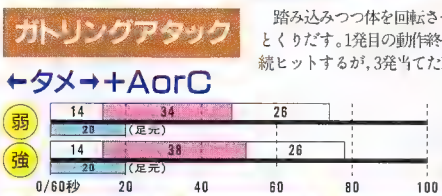
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	68	
得点	300	400
気絶値	4	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/7	
ヒット効果	燃焼ダウン	

ガトリングアタック

←タメ→+AorC

踏み込みつつ体を回転させて，ラリアット→裏拳→アッパーとくりだす。1発目の動作終了まで足元無敵。空中の相手にも連続ヒットするが，3発当てた時点で相手の食らい判定は消える。強でだすと1回転目の動作が少し遅くなり，射程距離が伸びる。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25+12)	
得点	300×3	400×3
気絶値	8×3	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり(3発目のみダウン)	

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

相手の近くで
←↙↓↘→+D

相手をかついで真上へほうり投げたあと，落下してきたところを肩で受け止め，さらに地面へ投げつける。起き上がり直後やガード硬直中など，投げられない状態の相手に接近してコマンドを入力すると，技がでずに（基本技が暴発することもなく）ニュートラル・ポーズにもどってしまう。

ガード	不可

投げ間合い	距離	40ドット
	高さ	—

攻撃値	55+30
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	2

ぶっ飛ばし攻撃

キャラクティカマグナム　CD同時

左足を軸に右回転して，超高速の左ストレートをはなつ。

攻撃値	62
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

アウトローキック　ジャンプ中にCD同時

全体重を乗せたドロップキック。攻撃範囲は少しせまい。

攻撃値	62
得点	800
気絶値	20

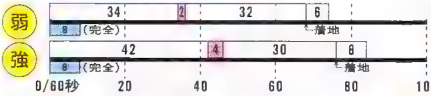
キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

● 必殺技

急降下爆弾パンチ

↓タメ↑＋AorC



跳び上がって宙で回転したあとポーズをとり，斜めに急降下，地面へコブシを打ちつけて爆発を起こし，後方へ跳び去る。宙で回転しはじめる直前まで完全無敵。強でだすと動作が大きくなって射程距離が増えるほか，振り下ろすコブシに攻撃判定がつく。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

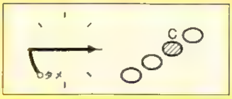
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	64	
得点	500	800
気絶値	16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	1/2
ヒット効果	燃焼ダウン	

● 超必殺技

バリバリバルカンパンチ

↙タメ←→＋C



攻撃値	初期値45（45＋22＋11＋5＋2＋1×13）＋60
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	19/5
ヒット効果	のけぞり（最後のみ燃焼ダウン）

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

前方へ踏み込みつつラリアット→裏拳とくりだし，バルカンパンチを16発たたき込んだあと，燃えるアッパーで吹き飛ばす。

バルカンパンチ部分が地上の相手にヒットすれば，相手はダウンしたり後方へのけぞったりしないため，そのあとは最後まで攻撃がつながってくれる（ガードされた場合は間合いが離れる）。1発目の攻撃判定がでる直前まで完全無敵。

▲低姿勢でポーズをとり　▲右腕を構えて踏み込み　▲ラリアットの動作から　▲裏拳へつないだあと

▲バルカンパンチに移行　▲16発たたき込んだあと　▲さらに前へ踏み込んで　▲最後に燃えるアッパー　▲相手は燃焼ダウン

ラルフ

● 特殊技・投げ技

攻撃避け

かわし

カウンター攻撃

ジェットアッパー

突き上げるようなアッパー。見た目より横に攻撃が届く。

攻撃値	38
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

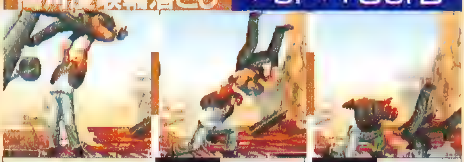
ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

投げ技

急角度喉輪落とし

相手の近くで

←or→＋CorD



両手で相手をかつぎ上げたあと，地面へたたきつける。

攻撃値	66
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1	
投げ間合い	距離	24ドット
	高さ	―

クラーク

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

チドニークラッシュ

立ち（近距離）

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

左ストレート

立ち（遠距離）

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみパンチ

しゃがみ

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

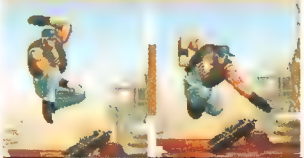
ハリケンボルト

垂直ジャンプ

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

脳天から竹割り

斜めジャンプ



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

「うぬぼれてると，ケガするぜ」

あの招待状は，部下を指導しているときに届けられたものだよ。隊長に渡したらな，ハハハ，即，参加が決まったぜ。久しぶりの現役復帰だ，腕がなるぜ。

戦場はALL or NOTHING，気を許したら死，あるのみだ。俺はあいにくと，そんな世界しか知らないんでね。だから，相手が女子供であっても手加減はできねぇ，悪いけどな。もっとも，みなそれは覚悟のうえなんだろうが……。

ただ，理想と現実はちがうってことは忘れちゃ困るぜ。命あっての何とやら，生半可な気持ちで闘うくらいならリングを降りて，おとなしくしてるのが華ってもんだ。それができねぇなら……こいよ，現実のキビしさを教えてやるぜ。

PROFILE

名前：クラーク・スティル
格闘スタイル：マーシャルアーツ
＋ハイデルン流暗殺術
国籍：アメリカ
誕生日：5月7日
年齢：34歳
身長：187cm
体重：89kg
血液型：A
趣味：ガン・コレクション
好きな食べ物：オートミール
得意スポーツ：レスリング
大切なもの：グラサン
嫌いなもの：ナメクジ

強パンチ(Cボタン)

チョッピングライト

攻撃値	初期値41(41+20)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

メテオドロップ

攻撃値	43	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

双龍破

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ナイアガラドロップ

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

ノーザンライトボム

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ミドルキック

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ蹴り

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

デビルギロチン

攻撃値	初期値17(17+8)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

ジャコビニ流星キック

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

ニールキック

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち / しゃがみ ○(ロバートのみ×)

パイルバンカー

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

しゃがみ足払い

攻撃値	57	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

ブルギロチン

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

テキーラサンライズ

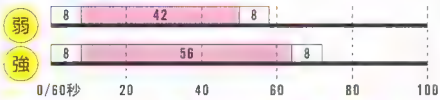
攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

※バルカンパンチのコマンドを使用すれば，地上での基本技はすべてキャンセル可能

バルカンパンチ

AorC連打

片腕1本でくりだすパンチ乱打。強でだすと，乱打速度とかかる反動が増加する。ボタン連打をつづければ攻撃を持続できるほか，ラルフとちがって食らった相手の食らい判定が消えないため，反動の少ない弱を使って画面端での「お手玉」が可能。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	1発につき8	
得点	1発につき300	1発につき400
気絶値	1発につき2	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	12/6	11/4
ヒット効果	ダウン	

ガトリングアタック

←タメ→+AorC

踏み込みつつ体を回転させて，ラリアット→裏拳→アッパーとくりだす。1発目の動作終了まで足元無敵，空中の相手にも連続ヒットするが，3発当てた時点で相手の食らい判定は消えてしまう。弱はラルフより動作が速く，強は移動距離が大きい。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25+12)	
得点	300×3	400×3
気絶値	9×3	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり(3発目のみダウン)	

スーパーアルゼンチンバックフリーカー

相手の近くで
←↙↓↘→+D

相手を真上へほうり投げたあと，落下してきたところを両腕を広げて受け止め，さらに地面へたたきつける投げ技。前で相手を受け止めたときと地面へたたきつけたときの2回，ダメージを与える。

ラルフの同じ技と比べて，攻撃力でやや劣るかわりに，投げ間合いは少し広めになっている。

ガード	不可

投げ間合い	距離	48ドット
	高さ	—

攻撃値	50+30
得点	1000
気絶値	0
攻撃回数	2

ぶっ飛ばし攻撃

32文キック

CD同時

宙に跳ねて前方移動しつつ両足で蹴る。地上攻撃あつかい。

攻撃値	57
得点	800
気絶値	20

キャンセル	
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	
	しゃがみ	

空中ぶっ飛ばし攻撃

アウトローキック

ジャンプ中にCD同時

こちらは空中攻撃あつかいのドロップキックだ。

攻撃値	57
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

スーパーアラビアン バークラリーバックブリーカー

←↙↓↘→+C

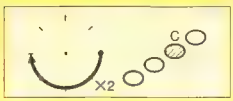
前方へ走っていき，間合い内に相手を捕捉したらつかみかかる特殊な投げ技。つかみ動作に入ってから投げ判定がでるまでに0.1秒かかり，つかみに成功したら相手をかつぎ上げて，背中からヒザの上に落とす。投げが届く限界距離は5分の4画面くらい。走行中，およびつかみ動作の途中まで足元無敵。

ガード	不可
投げ間合い	距離 56ドット
	高さ —

攻撃値	70
得点	1500
気絶値	0
攻撃回数	1

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

相手の近くで
(→↘↓↙←)×2+C



スーパーアルゼンチンバックブリーカーの“真上にほうり投げて肩で受け止める”動作を3回くり返したのち，デスマウンテンバスター（通常の投げ技）でトドメの一撃を加える，豪快な投げ技。最後の挑発ポーズは演出で，相手のパワーゲージを減らす効果はない。投げ間合いは前作より広くなり，大門の投げ技につぐほどになった。

攻撃値	34×3+40
得点	2500
気絶値	0
攻撃回数	4

ガード
不可

投げ間合い	距離	56ドット
	高さ	—

▲相手を真上に投げたら　▲1発コブシを鳴らして　▲両腕を広げ，構える　▲肩でまず1回受け止め　▲再度上空へほうり投げ

▲同様に肩で受け止める　▲さらにもう1回投げて　▲合計3回受け止めたら　▲ヒザの上へたたきつけ　▲最後に挑発ポーズ

攻撃避け
かわし

体を左に寄せて，突き上げるようなアッパーをくりだす。

攻撃値	34
得点	900
気絶値	15

キャンセル	
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち ○
	しゃがみ ○

カウンター攻撃
ジェットアッパー

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
高さ	—

デスマウンテンバスター

相手の近くで
←or→+CorD

両手で相手をつかみ上げたあと，ヒザにたたきつける。

サイコソルジャー チーム

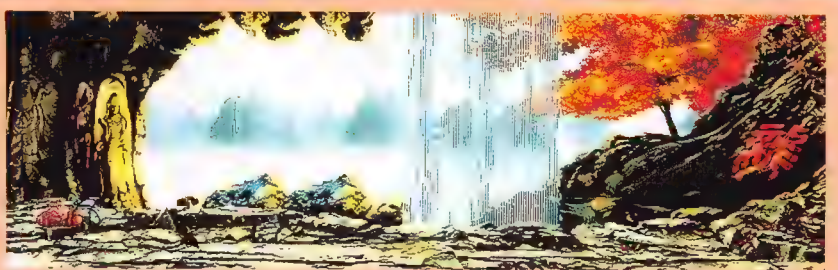
SIE KENSOU

ATHENA ASAMIYA

CHIN GENTSAI

サイコパワーにも拳法にも磨きがかかり，悪の気を読みとるほどに成長したアテナとケンスウ。師匠のチンを含め，ルガール復活を察知した3人は，修業の成果を試すべく，大会に出場する。

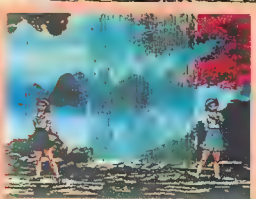
それにしても，壮絶な死闘が待ち受けているハズなのに，アテナは無邪気に闘いを楽しんでいるし，ケンスウはいまだにアテナを彼女だと思い込んで浮かれている。この2人，将来は大物になるかも？



STAGE ● 中国（滝の中の修行場）

滝の裏側につくられた修業場。左端には観音像，右端には「記」と記された岩と紅葉樹（ときおり葉が舞い降りる）がある。また，前作と同様，左側には3人の荷物が置かれているが，チンの持ち物はあい変わらずヒョウタンだけだ。

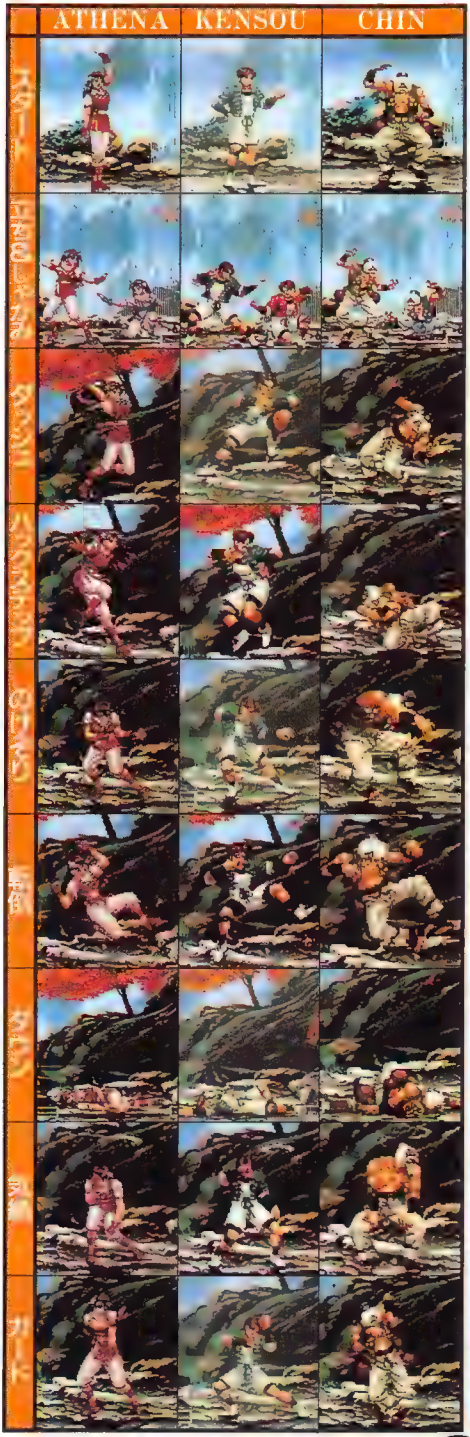
CHECK



▲スタート時は全体が少しずつ明るくなっていく

▼ときおり画面内（手前）に滝としずくがしたたり落ちるぞ

■THE ART OF FIGHTERS'95



ATHENA ASAMIYA

麻宮アテナ

「アイドルの座は ぜーったい譲れないの！」

KOFの招待状が届く直前に，とても気になることがありました。師匠の修行場で，邪悪な気を感じたんです。ええ，一緒にいたケンスウも感じました。

今回の大会も，前回みたいに，また何かのトラップが仕掛けられてるかもしれません。でも，この大会にでられることはウレシイです。だって，修行の成果が試せるんですもの。

それにしても，参加チームの中で，最年少のこの私が，SNK女性キャラの元祖だなんて，不思議ですね。だから……ってワケではないんですが，この闘い，絶対に負けられません。サイキック・パワーのすべてを使い果たしてでもみなさんと闘い，そして勝ちたいです。

PROFILE

名前：麻宮アテナ（あさみや アテナ）
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
国籍：日本
誕生日：3月14日
年齢：18歳
身長：163cm
体重：50kg
血液型：B
スリーサイズ：B83・W57・H82
趣味：星占い
好きな食べ物：いちご大福
得意スポーツ：ラクロス
大切なもの：ピーターラビットのティーセット
嫌いなもの：バッタ

● 基本技

弱パンチ（Aボタン）

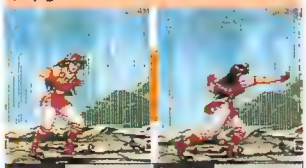
立ち（近距離）

外門頂肘

攻撃値	14	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

川掌



攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

地掌撃

攻撃値	12	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

落按襲

攻撃値	14	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

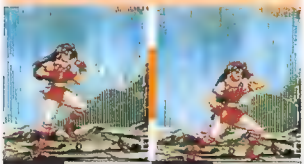
斜めジャンプ

落按襲

攻撃値	14	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

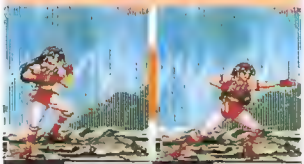
強パンチ(Cボタン)

裡門頂肘



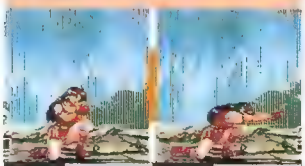
攻撃値	46	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

沖捶



攻撃値	46	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

双撞破



攻撃値	50	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

弾穿破

攻撃値	50	キャンセル	
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

翔掃撃

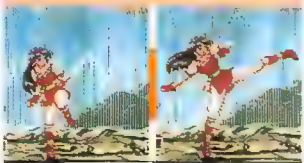
攻撃値	48	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

側腿

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

側腿



攻撃値	16	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

掃爪腿

攻撃値	14	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向	立ち × / しゃがみ ○

騰鷹蹴

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

騰鷹蹴

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

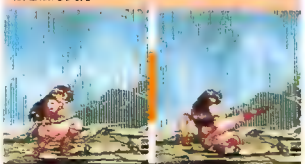
連還腿

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

後旋蹴腿

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち / しゃがみ

旋鵬蹴



攻撃値	50	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード方向	立ち × / しゃがみ

飛擂脚

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

風崩蹴

攻撃値	48	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

サイコボールアタック

↓↙←+AorC

精神力を高めて両手に集中したのち，前方でひとつにあわせて，球状の光弾をはなつ。弾を発射するまでの動作に時間がかかるかわり，発射後の硬直は短い。弱強のちがいは，弾の速度とヒット時の得点のみ。動作にかかる時間はどちらも同じだ。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

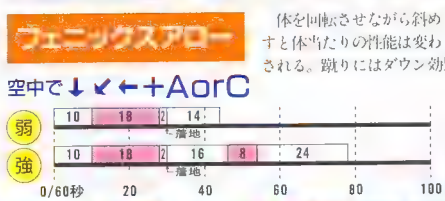
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

フェニックスアロー

空中で↓↙←+AorC

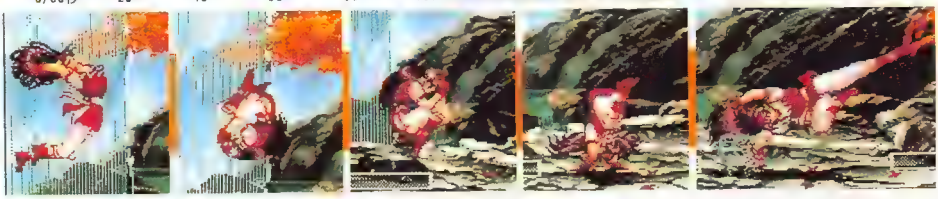
体を回転させながら斜め下へ直進する体当たり攻撃。強でだすと体当たりの性能は変わらないが，着地後に蹴り攻撃が追加される。蹴りにはダウン効果があり，攻撃中に相手の反対側へまわった場合でも，自動的に逆方向（相手方向）へ攻撃してくれる。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

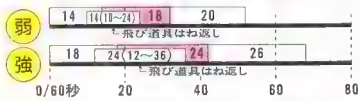
	弱	強
攻撃値	初期値30 (30+15+7+3+1)	初期値30 (30+15+7+3+1)+8
得点	200×5	200×5+300
気絶値	8 2ヒット目以降は0	8 2ヒット目以降は0+8
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	5/5	6/6
ヒット効果	のけぞり	のけぞり (最後のみダウン)

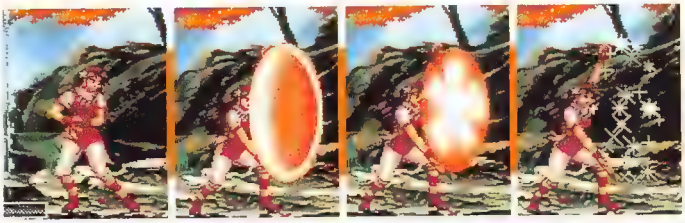


サイコリフレクター

←↙↓↘→+BorD

攻撃固定に加えて，飛び道具（小型，大型問わず）を反射する能力を持つ「光の壁」を発生させる。強でだすと壁の発生時間が長い。空振り，もしくは相手に当てたあとの硬直は短いが，飛び道具を反射させたあとの硬直は長めだ。





	弱	強
攻撃値	50	
得点	600	800
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

ぶっ飛ばし攻撃

中烈破 CD同時

攻撃値	56
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

天風双烈脚 ジャンプ中にCD同時

攻撃値	56
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

フェニックスウェーブ カウンター攻撃 風旋襲

攻撃値	32
得点	900
気絶値	15

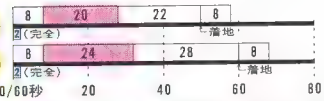
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

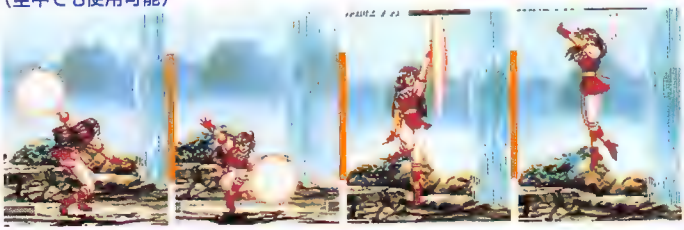
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

サイコソード

→↓↘+AorC
(空中でも使用可能)

精神パワーを集中させた左手を、すくい上げるように振るい、そのまま垂直に舞い上がる。技の動作開始の一瞬だけ完全無敵。強でだすと、弱より高く舞い上がる。





	弱	強
攻撃値	54	
得点	400	600
気絶値	22	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3	
ヒット効果	ダウン	

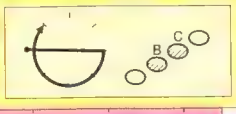
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

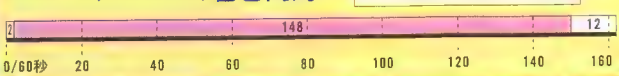
空中連続ヒット
なし

●超必殺技

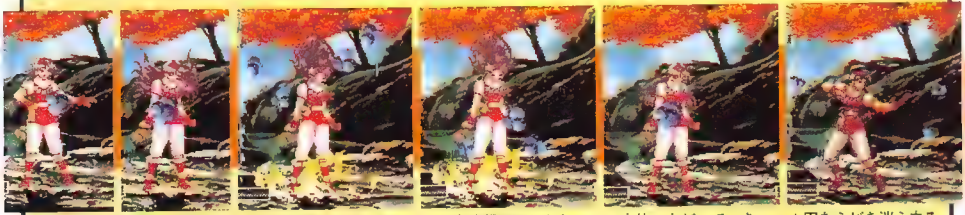
シャイニングクリスタルビット

←→↘↓↙←↖+BC同時





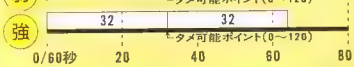
攻撃力を持つビットを周回させる。動作中ABCD同時押しで技の中断が可能。↓↙←+AorCでビットを集めて前方へはなつクリスタルシュートへ変化。小型の飛び道具ならカキ消せるほか、集めているときにAかCを押したままにしておくと、しばらく攻撃をタメておける



▲精神集中 ▲ビット出現 ▲本体を守るように周回 ▲一定時間周回したら ▲本体へもどっていき ▲円をえがき消え去る

クリスタルシュート

ビット出現中に↓↙←+AorC



	シャイニングクリスタルビット	クリスタルシュート
攻撃値	100	90
得点	2500	1500
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/10	1/1
ヒット効果	ダウン	感電ダウン
ガード方向 立ち	(足元にくるとX)	○
ガード方向 しゃがみ	○	○
空中連続ヒット	なし	

▲ビットを集める ▲ここでタメ可能 ▲前方を指さすと ▲光弾が前方へ飛んでいく

特殊技
フェニックスボム
ジャンプ中に↓要素+D

攻撃値	22
得点	800
気絶値	0

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

投げ技
サイキックスルー
相手の近くで←or→+CorD

攻撃値	56
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ間合い 距離	20ドット
投げ間合い 高さ	—

空中投げ
サイキックシュート
ジャンプ中に相手の近くで↑以外+CorD

攻撃値	58
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
投げ間合い 高さ	48ドット

シイ・ケンスウ

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ちの近距離

龍爪

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ちの遠距離

龍爪

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

しゃがみ

下方龍爪

攻撃値	13	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

龍跪膝

攻撃値	15	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

龍跪膝

攻撃値	15	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

「アテナ！
俺の格好いいとこ見ててや！」

KOFか，いよいよ開催やな！
うん，たしかに師匠んとこで，悪の気は感じたで。アテナと「すごくイヤなものが，身体ん中を突き抜けたなあ」ちゅう話をしてたんや。そしたら，KOFの招待状が届いたやろ？ウラに絶対，何かあるで。
コワくないかって？　全然！　俺ら1年間，師匠んとこで修行してたんや，去年の俺らとは一味も二味もちがうで。
それに，アテナに俺のええとこ見せられる，絶好のチャンスやんか！
ここ一番，俺の強い姿を見せて，アテナのハートをガッチリつかんでおきたいんや。
へへ，動機は不純かもしれへんけどな。
とにかく，俺の力をみくびったらあかんで！

PROFILE

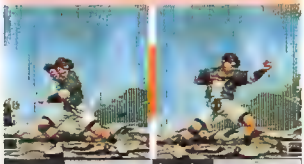
名前：椎　拳崇（しい　けんすう）
格闘スタイル：超能力＋中国拳法
国籍：中国
誕生日：9月23日
年齢：19歳
身長：172cm
体重：61kg
血液型：B
趣味：マンガを読むこと
好きな食べ物：肉まん
得意スポーツ：サッカー
大切なもの：早見　優のデビューアルバム
嫌いなもの：修行

強パンチ(Cボタン)

後旋拳

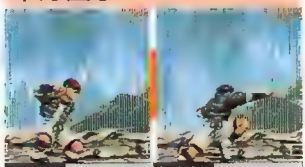
攻撃値	47	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向	立ち ○ / しゃがみ ○

後旋拳



攻撃値	47	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向	立ち / しゃがみ ○

下方圏掌

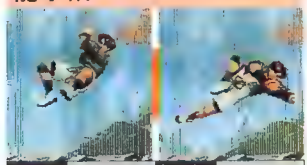


攻撃値	51	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向	立ち / しゃがみ ○

龍撃襠

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

龍撃襠



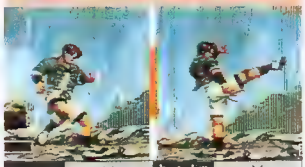
攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

蹴腿

攻撃値	17	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 方向	立ち / しゃがみ ○

踢腿

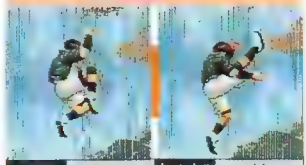


攻撃値	17	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 方向	立ち / しゃがみ ○

前掃腿

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 方向	立ち × / しゃがみ ○

龍尾脚



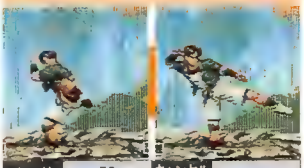
攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

飛腿

攻撃値	初段値17(17+8)	キャンセル	×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8+8	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

前蹋

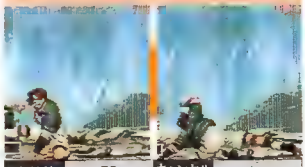


攻撃値	56	キャンセル	
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード 方向	立ち ○ / しゃがみ ○

擺脚

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード 方向	立ち / しゃがみ ○

下方後旋腿



攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 方向	立ち × / しゃがみ ○

大龍尾脚

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	19	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

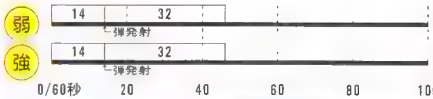
後旋飛腿

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向	立ち / しゃがみ ×

超球弾

↓↙←+AorC

両手に精神を集中し、ひとつに合わせて前方へ光弾をはなつ。発射までにかかる時間はアテナのサイコボールより短いが、逆に硬直時間は長い。弱強のちがいは、光弾の速度と得点のみ。



	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

龍飛拳

りゅうひけん

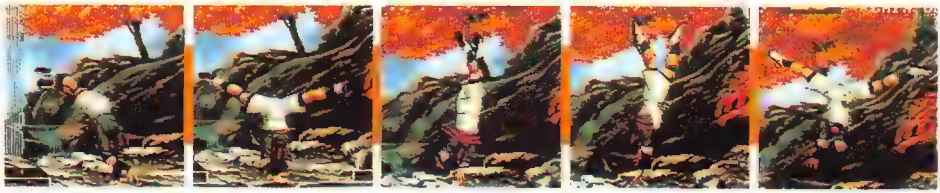
←↓↙+BorD

逆立ち状態で足を開き、回転しながら跳ね上がる。攻撃判定がでる直前まで完全無敵。強でだすと攻撃動作が大きくなるほか、1発目の攻撃にダウン効果がなくなり、2ヒット技になる。

	弱	強
攻撃値	54, 27	54+27
得点	500	600+600
気絶値	12	12+12
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5	2/5
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

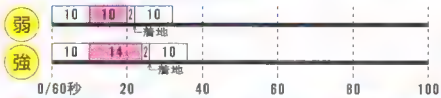
空中連続ヒット
なし



龍連牙

←↙↓↘→+AorC

ヒジを構えて踏み込み、当たったらヒザ蹴り→回転横蹴りを追加する、強でだすと、弱よりも踏み込む距離が長く、移動速度も速い。空中の相手にも連続ヒットするが、3発目が当たった時点で相手の食らい判定は消える(追い打ちはかけられない)。



	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25+12)	
得点	300×3	400×3
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

ぶっ飛ばし攻撃

打撃 CD同時

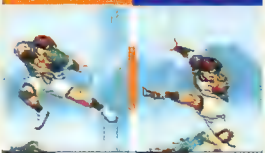
攻撃値	60
得点	800
気絶値	21

キャンセル	
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

旋封真脚 ジャンプ中にCD同時



攻撃値	60, 60
得点	800, 800
気絶値	21, 21

キャンセル	○, ○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

龍旋落

カウンター攻撃

掃蹴

攻撃避けの姿勢から大きく振りかぶり、コブシをぶん回す。

攻撃値	34
得点	900
気絶値	15

キャンセル	
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

●必殺技

龍爪撃

空中で↓↙←+AorC

	0/60秒		20		40		60		80		100
弱	20	12	8	2	18	
強	20	28	8	2	18	

(着地)

大きく振りかぶったあと、コブシを構えて降下攻撃。着地したあとは、相手の足を払うようにコブシを振るい、食らった相手をダウンさせる。強でだすと、弱より降下角度が浅く、そのぶん遠くへ向かっていくほか、最大ヒット回数も少し増える。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

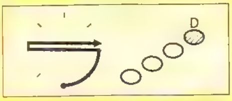
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	初期値40 (40+20+10+5+2+1)	初期値40 (40+20+10+5+2+1+1)
得点	200×6	200×7
気絶値	8(2ヒット目以降は0)+5	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	6/6	7/7
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)	

●超必殺技

神龍天舞脚

↓↘→←→+D



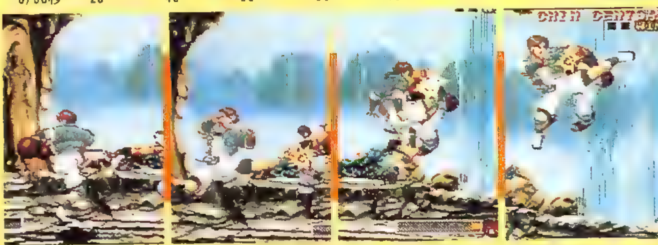
0/60秒	12	24	14	12	18	20	26
	12 (全身)			12 (全身)			

(着地)(着地)

攻撃値	初期値37(37+18+9+37+18+9+4+2)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	8/7
ヒット効果	ダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

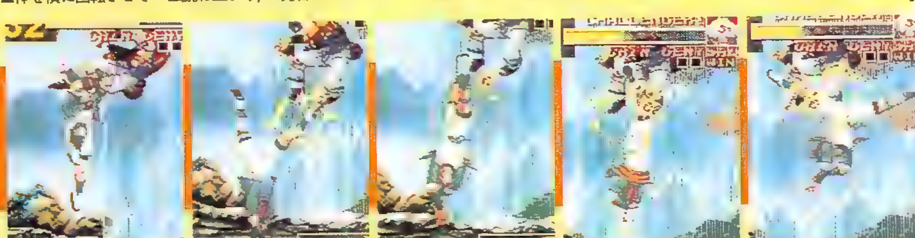
空中連続ヒット
あり



▲体を横に回転させて ▲跳ね上がり、1発目 ▲つづけてヒザ蹴り ▲3発の技をだしたら

跳ね上がって3発攻撃をくりだしたあと、着地して龍顎砕へつなぐ。1発目の攻撃がでる直前までと、着地してから龍顎砕で跳ぶ瞬間までの計2回、全身無敵になる（投げには負ける）。

1発目が空振った場合、龍顎砕が最大で6ヒットするため、結局2+6=8ヒットになってくれるぞ。



▲1度地面へ降下して ▲龍顎砕の動作へ移行 ▲相手を巻き込むように ▲蹴りが連続ヒットする ▲最大8ヒットするぞ

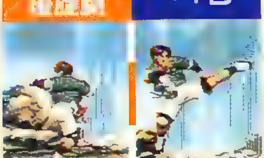
シイ・ケンスウ

●特殊技・投げ技

特殊技 虎撲手 →+C

攻撃値	58
得点	600
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

特殊技 [illegible] →+D



攻撃値	56
得点	600
気絶値	22
キャンセル	×
ヒット効果	ダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

投げ技 発勁 相手の近くで←or→+C

攻撃値	52	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット		
投げ間合い 高さ	—		

投げ技 巴投 相手の近くで←or→+D

攻撃値	56	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット		
投げ間合い 高さ	—		

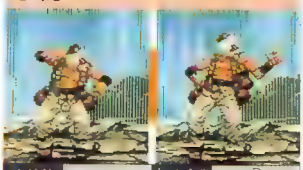
チン・ゲンサイ

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

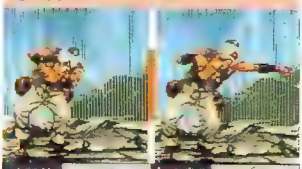
掌背



攻撃値	15	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

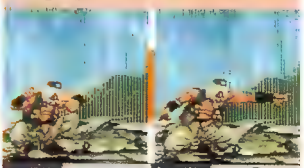
掌指



攻撃値	15	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

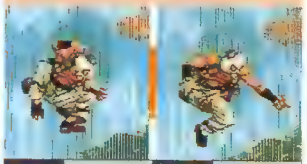
座掌心



攻撃値	15	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

掌落



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち / しゃがみ ×

斜めジャンプ

掌側

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

「ばあさん，見とるかのーう」

2人とも，拳法の腕もサイコパワーの威力も上がったばかりか，悪の気を感じ取れるほどに成長したか。この1年の修行，ムダではなかったようじゃのう。……じゃからというて，油断は禁物じゃ。何せ，あヤツが生きているとなれば，今年の大会も，一筋縄では参るまいての。

そのことを，アテナもケンスウも，自覚しておると思うんじゃが……今一つ危機感がないように見えるのは，わしだけかのう？　……まあ良いか。コトを起こす前にあれこれ悩んで，酒をいたずらにまずくするのもつまらんしの。

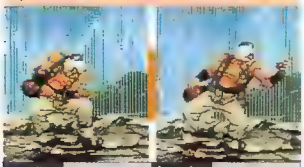
いやなことはさっさと片づけて，ばあさんのところに帰るからの，心配せずに待っててておくれ。

PROFILE

名前：鎮　元斎
（ちん　げんさい）
格闘スタイル：中国拳法全般(おもに酔拳を使用)
国籍：中国
誕生日：4月27日
年齢：89歳
身長：164cm
体重：53kg
血液型：A
趣味：麻雀
好きな食べ物：酒
得意スポーツ：散歩orスキップ
大切なもの：酒
嫌いなもの：パンダ

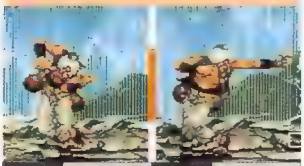
強パンチ(Cボタン)

掌心



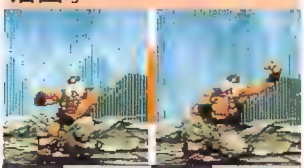
攻撃値	44	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

掌尖心



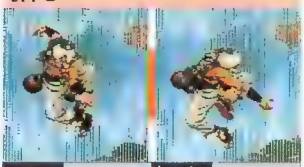
攻撃値	44	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

落圏掌



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

拍心



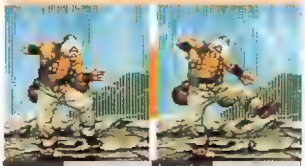
攻撃値	44	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

蓮掌法

攻撃値	初期値44 (44+22)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13(±3)+13	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

弱キック(Bボタン)

踹脚

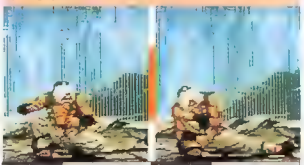


攻撃値	15	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

舅踹脚

攻撃値	15	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

前掃腿

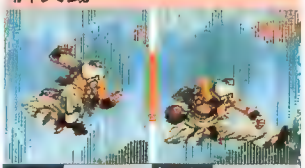


攻撃値	13	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ

蹬脚

攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

脚尖踢



攻撃値	15	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

強キック(Dボタン)

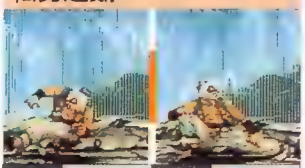
蓮廻蹴

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

旋廻蹴

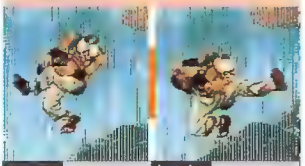
攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち
		方向	しゃがみ

転舅廻蹴



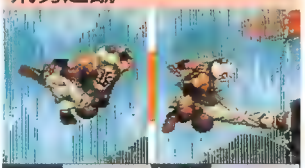
攻撃値	40	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード	立ち ×
		方向	しゃがみ

廻擺蹴



攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

飛舅廻蹴



攻撃値	44	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード	立ち
		方向	しゃがみ ×

● 必殺技

柳燐蓬莱

→↓↘+AorC

弱	8	22	8	20
	8	2（全身/上半身）	着地	
強	10	64	8	20
	50（足元）		着地	

0/60秒 20 40 60 80 100 110

強でだした場合，地上で横に回りつつヒジ打ちを5発くりだしたあと，跳び上がりながら腕を振り回して攻撃する。前半のヒジ打ち5発は，攻撃値の初期値が20で，気絶値0，ヒット効果はのけぞり，空中連続ヒット能力なし。当たるごとにダメージは半減するため，20+10+5+2+1が最大攻撃値となる。動作中は足元無敵。後半の空中攻撃（写真6枚目以降）1発は，無敵時間がないことをのぞけば弱と同じだ。

弱は，強の後半部分のみ。攻撃判定がでる直前まで全身無敵（投げられ判定あり）で，1発目の攻撃判定がでている間は上半身無敵。空中連続ヒット能力を持つが，降下途中の攻撃がヒットした時点で相手の食らい判定は消える。

	弱	強
攻撃値	初期値34 (34+17+6+4)	（本文参照）
得点	200×4	200×9
気絶値	4	（本文参照）
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/5	9/10
ヒット効果	ダウン	（本文参照）

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中連続ヒット
（本文参照）

回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん）

←↙↓↘→+BorD

弱	20	8	12
	6（完全）		
強	24	8	16
	10（完全）		

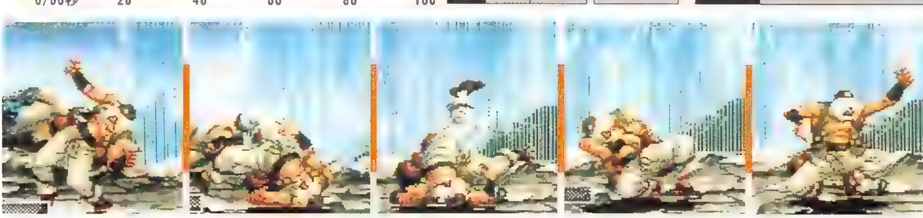
0/60秒 20 40 60 80 100

前方へ転がって間合いをつめ，コブシを突き上げる。最初に地面へ倒れ込む動作（写真2枚目）までは完全無敵で，転がっている間は投げられ判定がない。強でだすと，転がりはじめるのが弱より遅いかわりに，転がる距離と速度が少し増す。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

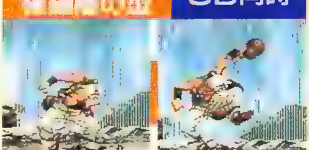
空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	初期値60(60+30)	
得点	300×2	400×2
気絶値	16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	ダウン	



● 特殊技

ぶっ飛ばし攻撃 [illegible]の型　CD同時



攻撃値	58
得点	800
気絶値	19

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃 仰身後跳勢の型　ジャンプ中にCD同時

攻撃値	58, 58
得点	800, 800
気絶値	19, 19

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	×

攻撃避け [illegible]の型 ▶ カウンター攻撃 瓢箪砕

攻撃値	32
得点	900
気絶値	15

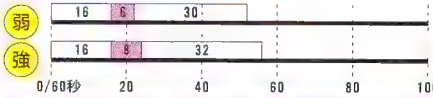
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

氷結撃（ひょうたんげき）

↓↙←+AorC

腰のひょうたんを手に取り，前方へ投げつける。小型の飛び道具なら，ひょうたんで打ち消すこともできる（覇王翔吼拳など，大型の飛び道具には無効）。強でだした場合，攻撃がでるまでの速度は弱と同じだが，射程距離は弱より少し長くなる。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	45	
得点	600	800
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

鷹撃炎炬（ようげきえんきょ）

↓↘→↓↘+C

攻撃値	120
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/4
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

前方へ炎を噴きだす。炎は覇王翔吼拳やクリスタルシュート（※超必殺技だが，大型の飛び道具あつかい）といった，大型の飛び道具さえもカキ消す能力を持つ。パワーゲイザーなど，飛び道具判定の超必殺技には止められてしまうが，攻撃制限が長いので，相手の攻撃が消えたところを燃やすことができる。

前作より技の動作が速くなり，攻撃範囲も広がった。なおかつ4回ガードさせると，ヒットさせたときに近いダメージを与えることができる（当ててもダメージが半減しないため）。

▲ひょうたんを取り　▲中の酒を口に含み　▲正面を向いて　▲炎を一定時間噴きだす　▲攻撃後のスキは，ないに等しい

つかみ技

強飲酒

相手の近くで ←or→+C

強引に酒を飲ませる。攻撃後，相手は酔って倒れてしまう。

攻撃値	1発につき9	攻撃回数	2〜7
得点	1発につき200	投げ間合い 距離	22ドット
気絶値	0	投げ間合い 高さ	—

投げ技

逆脚投げ

相手の近くで ←or→+D

レバー入力とは逆の方向へ，相手をはうり投げる。

攻撃値	54	攻撃回数	1
得点	1000	投げ間合い 距離	22ドット
気絶値	0	投げ間合い 高さ	—

キム チーム

KIM KAPHWAN

CHOI BOUNGE

CHANG KOEHAN

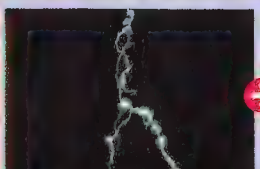
正義の熱血漢・キムと，凶悪犯罪者2人という，異色の組み合わせでドギモを抜いたチームが，今年も同じ顔ぶれで登場する。

キムのキビしくも慈愛に満ちた（?）修業により，チャンは飛燕斬，チョイは飛翔脚をマスターした（させられた?）。しかし，2人の腹黒い性格は健在で，キムの呪縛から逃れるために，今度はあのルガールに取り入ろうとたくらんでいる。はたして，今大会の黒幕（＋チャン，チョイ）に正義の鉄槌はくだされるのか?

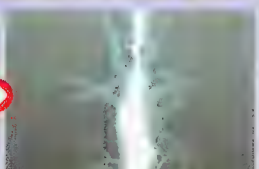
STAGE ● 韓国（キムの修行場）

空は雲に覆われているため，あたりは薄暗く，小雨もパラついている。左端にキャンプ道具（テント，ランタンなど）が置かれていることから，合宿体制で修業していたものと思われる。ちなみに，中央にあるオケとトイは，雨水を集めるための道具。

CHECK



▲スタート時に数回，空が光ったかと思った直後に……



▲落雷。背景の中央にある樹が炎上しているのは，それによるもの

■THE ART OF FIGHTERS'95

キム・カッファン

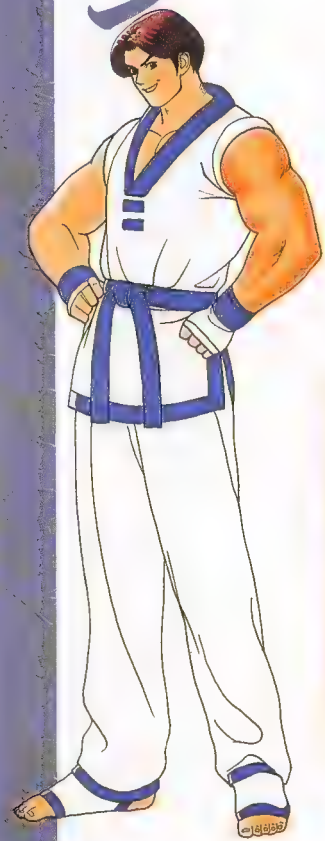
基本技

「私が指導してやる！ ついてきなさい!!」

去年のKOFは，あの2人を更正させる目的があった。今年は，修行の成果を試すために参加するのだ。

それにしても2人とも，あれほどの力を持ちながら，なぜ正しい目的に使おうとしないのだろう。もったいないとは思わんかね？　あの2人が自分の歩むべき正しい道の存在に気づき，改心するまで，修行の日々はつづくのだ。KOFはその一環として考えているんだよ。

たしかに，私の修行はキビしい。キビしいが，努力しただけ，必ず自分に還ると信じている。あの2人も早くそれを理解すればよいのだが。キミも私のもとで修行をしてみないか？　心身ともに鍛練し，正義のためにその力を使おうではないか！



PROFILE

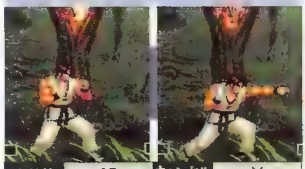
名前：キム・カッファン
格闘スタイル：テコンドー
国籍：韓国
誕生日：12月21日
年齢：30歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A
趣味：カラオケ
好きな食べ物：イカフェ
得意スポーツ：体操
大切なもの：2人の息子
嫌いなもの：悪

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）ジャブ

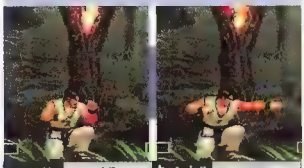
攻撃値	17	キャンセル	‿
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）チルギ



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみジャブ



攻撃値	15	キャンセル	‿
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプジャブ

攻撃値	17	キャンセル	‿
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプジャブ

攻撃値	17	キャンセル	‿
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

強パンチ(Cボタン)

ディチャギ 2HIT

攻撃値	初期値40、40+20	キャンセル	+×
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

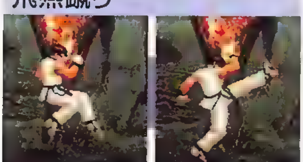
ドリャチャギ

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

ピットロチャギ

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

飛燕蹴り



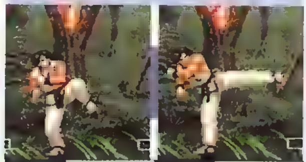
攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

卍蹴り

攻撃値	51	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ひざ蹴り



攻撃値	20	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

アプチャギ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ蹴り

攻撃値	18	キャンセル	
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

ジャンプ・アプチャギ

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

ジャンプ・アプチャギ

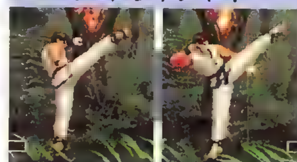
攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

ネリチャギ 2HIT

攻撃値	初期値42、42+28	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

パンデ・ドリャチャギ



攻撃値	52, 52	キャンセル	×
得点	400, 400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13, 13	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

すくい蹴り

攻撃値	50	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

カッファン蹴り

攻撃値	52	キャンセル	
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

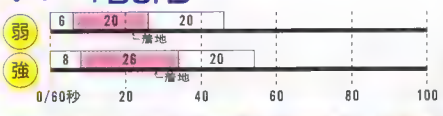
カッファン蹴り

攻撃値	48	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

半月斬

↓↙←+BorD

前方へ跳ね上がり，体を右に回転させたあと，開脚してカカトを振り下ろす。写真1枚目の時点から足の部分に攻撃判定が出現するようになったのが，前作との大きなちがい。強でだした場合，弱より攻撃動作が遅いかわりに，移動距離が長い。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	46	
得点	700	1000
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5	1/6
ヒット効果	ダウン	

飛燕斬

↓タメ↑+BorD

写真1枚目のときは完全無敵で，写真2枚目のとき（1発目の攻撃判定出現時）は全身無敵に変化。2発目（写真3枚目以降）がヒットすれば，相手は確実にダウンする。強でだした場合，弱より高く舞い上がるほか，前方への移動距離も少し増える。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	初期値50(50+25)	
得点	500	700
気絶値	10+10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/4	2/3
ヒット効果	のけぞり+ダウン	

飛翔脚

空中で↓↘→+BorD

蹴りを構えて急降下し，相手に当たったら着地するまで蹴りを連発する。技の性質もコマンドも，前作から変更された。強でだすと，降下角度が浅くなる（遠くへ向かう）。

	弱	強
攻撃値	基本値30(30+15+7+3)	
得点	300×4	400×4
気絶値	20(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向	立ち	(足元は×)
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

ぶっ飛ばし攻撃

撃砲脚

CD同時

体を少し後方に引きながら蹴りをだすため，リーチは短め。

攻撃値	62
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

天珠脚

ジャンプ中にCD同時

前方へ蹴りを突きだす。攻撃判定の出現が比較的速い。

攻撃値	62
得点	800
気絶値	20

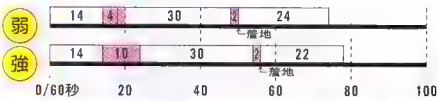
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

流星落

←タメ→+BorD

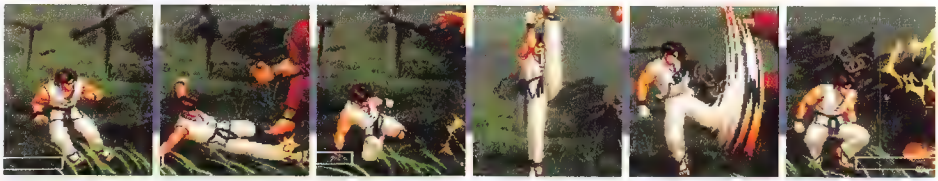
スライディングで相手の足をすくい，宙に吹き飛んだところを跳ね上がって追いかけ，地面へ蹴り落とす。スライディングは立ちガード不可で，動作中は食らい判定が低くなっているのが特徴。強でだすと，スライディングの射程距離が伸びる。



ガード方向	立ち	×
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	35+40	
得点	600	800
気絶値	4+14	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/?	
ヒット効果	ダウン+たたきつけ	



鳳凰脚（ほうおうきゃく）

↓↙←↙→+BD同時
(空中でも使用可能)

ヒザを構えて前方へ突進，ヒットしたら9発の連続攻撃をたたき込んだあとに飛燕斬2ヒットでトドメをさす。ダメージは，飛燕斬の1ヒット目と2ヒット目のときに与える仕組みになっている。突進をガードされた場合は，1回ケズったあと，着地して行動可能になるまで，完全な無防備状態。

突進ヒット時のヒザの攻撃，および乱舞中の攻撃は，与えるダメージには影響しない。ただし，食らった相手のパワーゲージは，攻撃が1発当たるごとにどんどん増えていく。これは，ほかの乱舞タイプの必殺技にも言えることだ。

攻撃値	110+55 (ケズリ攻撃値+30)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2(乱舞の攻撃回数は11)/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

▲一瞬身構えたのち

▲前方へ高速突進

▲相手が食らったら

▲遠距離弱パンチ

▲遠距離弱キック

▲近距離弱キック

▲近距離強キックの

▲1段目と2段目

▲しゃがみ強キック

▲遠距離強キック

▲近距離強パンチが

▲2ヒットしたら

▲飛燕斬の動作へ

▲でぎわで1段目

▲振り上げで2段目

攻撃避け
カッファン避け

相手に背を向けた姿勢から，リーチの長い蹴りをくりだす。

攻撃値	37
得点	900
気絶値	15

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

カウンター攻撃
天誅絶技

投げ技
殺脚投げ

相手の近くで
←or→+CorD

相手をかつぎ上げ，レバーで指定した方向へほうり投げる。

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1	
投げ間合い	距離	24ドット
	高さ	—

チャン・コーハン

●基本技

弱パンチ(Aボタン)

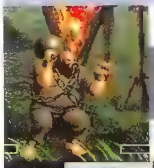
立ち(近距離)

顔面潰し

攻撃値	27	キャンセル	
ヒット効果		のけぞり	
得点	100	ガード	立ち ○
気絶値	10	方向	しゃがみ ○

立ち(遠距離)

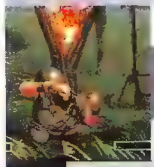
鎖骨砕き



攻撃値	27	キャンセル	×
ヒット効果		のけぞり	
得点	100	ガード	立ち ○
気絶値	10	方向	しゃがみ ○

しゃがみ

骨盤砕き



攻撃値	25	キャンセル	
ヒット効果		のけぞり	
得点	100	ガード	立ち ○
気絶値	8	方向	しゃがみ ○

垂直ジャンプ

ムショ破り

攻撃値	27	キャンセル	×
ヒット効果		のけぞり	
得点	300	ガード	立ち ○
気絶値	10	方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ

ムショ破り

攻撃値	27	キャンセル	×
ヒット効果		のけぞり	
得点	300	ガード	立ち ○
気絶値	10	方向	しゃがみ ×

「キムのダンナにゃあ，もうついてけねぇぜ」

何が楽しくて，修行ばかりのこんなシケた生活を送らにゃならんのかね。相手がキムのダンナでなけりゃ，とっくの昔に逃げだしてたさ。それができねぇから，KOFを利用してやろうってんだ。

招待状の差出人の［R］，ありゃ絶対にルガールだぜ。だから大会に勝ち残って，ルガールのダンナに会って，仲間にしてもらうんだよ。それで，キムのダンナともオサラバって計画さ。あっちのほうがキムのダンナよりも，話が通じやすいだろうしな。

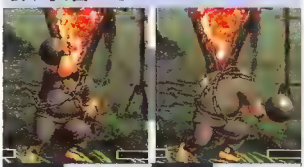
しかしよう，KOFのために修行が今までよりハードになっちまったんだぜ，チクショウ！　俺たちと同じことをして，キムのダンナはなんで平気でいられるんだよう？

PROFILE

名前：チャン・コーハン
格闘スタイル：パワー攻撃でとくに型はない（力にモノを言わせる）
国籍：韓国
誕生日：10月21日
年齢：39歳
身長：227cm
体重：203kg
血液型：B
趣味：ものを破壊すること
好きな食べ物：ヒツジの丸焼き
得意スポーツ：卓球
大切なもの：鉄球
嫌いなもの：ムカデ

強パンチ(Cボタン)

鉄球落とし



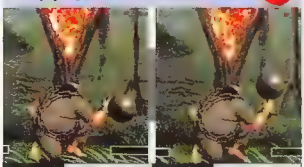
攻撃値	60
得点	300
気絶値	20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

頭蓋砕き

攻撃値	60
得点	300
気絶値	20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

玉砕き

2HIT



攻撃値	初段値59(58+29)
得点	200+200
気絶値	20+20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

脳天砕き

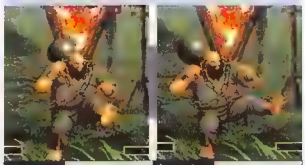
攻撃値	60
得点	400
気絶値	20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

脳天砕き

攻撃値	58
得点	400
気絶値	17
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ひざ砕き



攻撃値	25
得点	200
気絶値	10
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

ひざ砕き

攻撃値	25
得点	200
気絶値	10
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

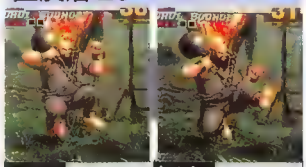
くるぶし砕き

攻撃値	23
得点	200
気絶値	8
キャンセル	
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	×
ガード しゃがみ	○

巨漢落とし

攻撃値	25
得点	300
気絶値	12
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

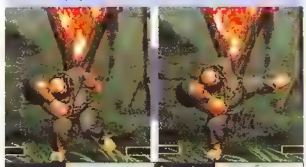
巨漢落とし



攻撃値	25
得点	300
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

アゴ砕き



攻撃値	58
得点	400
気絶値	20
キャンセル	
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

内臓破壊

攻撃値	58
得点	400
気絶値	20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	○

両足砕き

攻撃値	60
得点	300
気絶値	10
キャンセル	×
ヒット効果	転倒
ガード 立ち	×
ガード しゃがみ	○

コーハン蹴り

攻撃値	58
得点	400
気絶値	20
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

コーハン蹴り

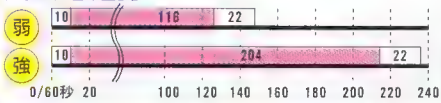
攻撃値	56
得点	400
気絶値	18
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード 立ち	○
ガード しゃがみ	×

※鉄球大回転コマンドを使用すれば，地上での基本技はすべてキャンセル可能

鉄球大回転

AorC連打

鉄球を頭上で振り回す。回転はどんどん加速し，規定時間（強のほうが長い）経過するか，ABCDボタン同時押しで停止する。鉄球で飛び道具（大小問わず）を消すことも可能。余談だが，右向きより左向きのときのほうが，鉄球の回転速度が速い。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

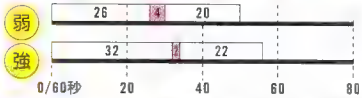
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	80	
得点	600	800
気絶値	12	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5（左向き時は6）	1/10（左向き時は11）
ヒット効果	ダウン	

鉄球粉砕撃

←タメ→+AorC

前方へ鉄球を振りだす。強でだすと，攻撃動作がさらに遅くなる（得点が増えるのみ）。ケズリに使用した場合，鉄球大回転は何発当てても威力が半減しないのに対して，この技はケズるごとに攻撃値が半減していく。



	弱	強
攻撃値	90	
得点	500	700
気絶値	12	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/4	
ヒット効果	ダウン	

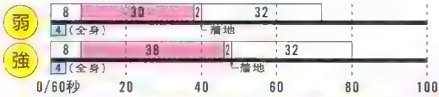
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

鉄球飛燕斬

↓タメ↑+BorD

蹴りを振り上げて宙返りしようとするが，回転できずに背中から地面に落ちてしまう（このときも，尻に攻撃判定あり）。地面に落ちてから起き上がるまで，無防備状態となる。攻撃判定がでる少し前まで全身無敵。強でだすと，弱より高く舞い上がる。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	70	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3	1/2
ヒット効果	ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃

全身砕き CD同時

攻撃値	68
得点	800
気絶値	26

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

鉄球大砲投 ジャンプ中にCD同時

攻撃値	68
得点	800
気絶値	26

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

攻撃避け

鉄球避け

攻撃値	40
得点	900
気絶値	16

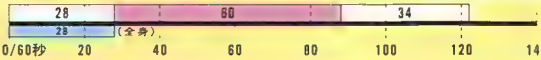
カウンター攻撃

手枷打ち

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○

鉄球大暴走

↓↘→↘↓↙←+C



攻撃値	143 ケズリ攻撃値は51
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1(乱舞の攻撃回数は1)/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

鉄球で頭をガンガンたたいたのち前方へ突進。ヒットしたら10発の連続攻撃をたたき込み，もんどりうってその場に倒れた相手を，最後に鉄球飛燕斬で蹴り飛ばす。突進を開始して，攻撃判定がでる直前まで全身無敵（投げられ判定はついている）。

突進速度はほかの乱舞タイプの必殺技より遅く，しかも一定距離走ったあとは転倒して，起き上がるまで完全な無防備状態になってしまう。ただし，ガードさせた場合なら，1回ケズったあと相手との距離が大きく開くうえ，スキもないに等しい。

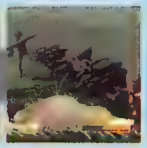
最後の鉄球飛燕斬が空振った場合

最後の鉄球飛燕斬は，16分の1の確率で空振るときがある，その場合，倒れている相手を上からツブしてダメージを与えるぞ

▲最後の飛燕斬が

▲空振った場合は

▲落下してきて


▲相手をプレス

▲鉄球で頭を2回たたき

▲頭上に高くかかげたら

▲バタバタと前方へ突進

▲突進速度はやや遅め

▲ヒットしたら技が発動

▲近距離強パンチを2発

▲近距離立ち強キック

▲遠距離立ち弱パンチ

▲立ち弱キックを2発

▲近距離立ち強パンチ

▲遠距離立ち強キック

▲鉄球大回転2ヒットで

▲その場に倒れた相手を

▲鉄球飛燕斬で追い打ち

▲相手は吹き飛ぶ

投げ技

破壊投げ

相手の近くで ←or→+C

6回地面に相手をたたきつける。回数の変更はできない。

攻撃値	14×6
得点	1200
気絶値	0
攻撃回数	6
投げ間合い 距離	32ドット
投げ間合い 高さ	—

つかみ技

抱き締め

相手の近くで ←or→+D

鎖で首をしめ上げる。破壊投げとちがい，回数の変化あり。

攻撃値	2発につき10
得点	2発につき200
気絶値	0
攻撃回数	4〜14
投げ間合い 距離	32ドット
投げ間合い 高さ	—

チョイ・ボンゲ

●基本技

「キムのダンナー，これでカンベンでヤンスー！」

キムのダンナは，そりゃあもうキビシイお人でヤンス。

そりゃたしかに，昔の私ぁ，鉄の爪で人を襲ってた通り魔でヤンス。それが，キムのダンナを襲って，逆にコテンパンにのされた日から私の人生，変わっちまったでヤンス。チャンと一緒に修行，修行……キムのダンナ，見かけどおりで融通きかなくて，おまけにむちゃくちゃ強いお人だから，逆らえないんでヤンス。

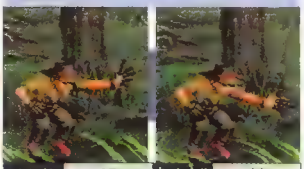
だ・か・ら♥　KOFは，この灰色の生活から逃げるチャンスなんでヤンス。チャンと一緒に，今しばらくは，キムのダンナにおとなしくついていくでヤンス。……でもやっぱり，修行はツライでヤンス～（号泣）！

PROFILE

名前：チョイ・ボンゲ
格闘スタイル：身軽さと両手の爪を武器に戦う
国籍：韓国
誕生日：10月25日
年齢：36歳
身長：153cm
体重：44kg
血液型：B
趣味：ものを切り刻むこと
好きな食べ物：かに
得意スポーツ：新体操
大切なもの：フレディのツメを真似て自分で作ったツメ
嫌いなもの：コンニャク

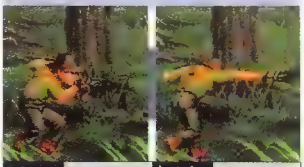
弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）　肉裂き



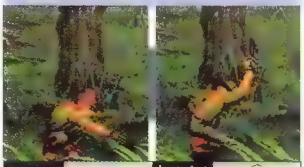
攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）　肉突き



攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ　肉割り



攻撃値	15	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ　肉刺し

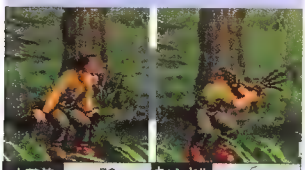
攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ　肉刺し

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

肉刻み



攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

肉削り

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

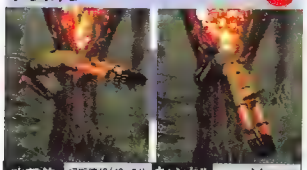
肉通し

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

肉切り

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

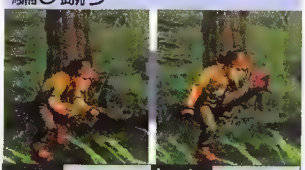
肉斬り



攻撃値	初期値48(48+24)	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18+18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

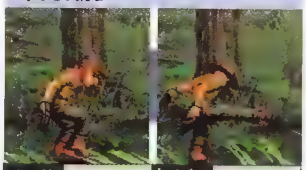
弱キック(Bボタン)

騙し蹴り



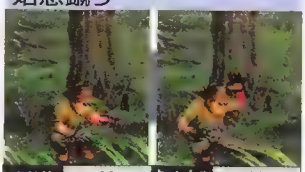
攻撃値	14	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

卑劣蹴り



攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

姑息蹴り



攻撃値	12	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	×
		ガード しゃがみ	○

卑怯蹴り

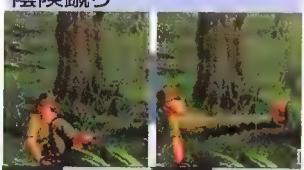
攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

卑怯蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

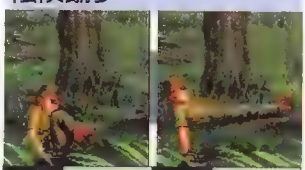
強キック(Dボタン)

陰険蹴り



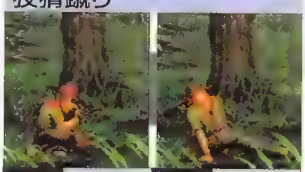
攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

陰険蹴り



攻撃値	38	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

狡猾蹴り



攻撃値	49	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	10	ガード 立ち	×
		ガード しゃがみ	○

闇討ち蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

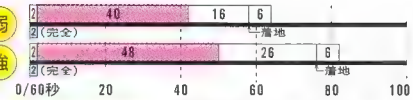
ボンゲリ

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

竜巻疾風斬

↓タメ↑+AorC

爪を構えて回転しながら垂直上昇。強でだすと，前方へ移動したあと真上に高く上昇する。攻撃判定がでる直前まで完全無敵。

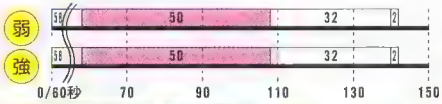


	弱	強
攻撃値	初期値42（42+21）	
得点	500+500	700+700
気絶値	6+6	
最大ヒット回数/最大ダメ/回数	2/2	2/4
ヒット効果	のけぞり+ダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	空中連続ヒット：なし

飛翔空裂斬

↓タメ↑+BorD

画面端にはりついたあと，離れるときにBかDが押されていないと，攻撃せずに真下へ着地。押されていた場合は，三角跳びで画面上方へ去り，相手の頭上から降下攻撃を仕掛ける（回避されて地面に刺さっても，地面から離れるまでは攻撃判定あり）。



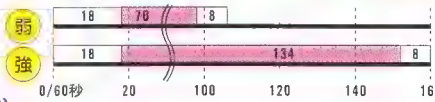
	弱	強
攻撃値	62	
得点	700	1000
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ダメ/回数	1（攻撃回数は8）/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	空中連続ヒット：あり

回転飛猿斬

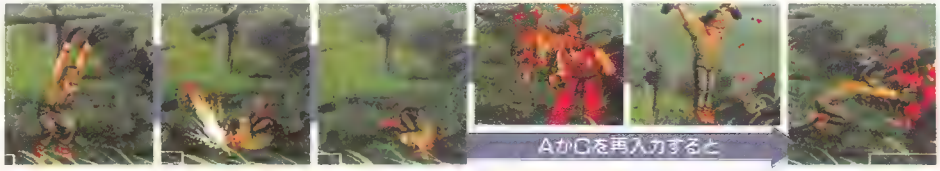
←タメ→+AorC

（移動中に追加入力で技が変化）

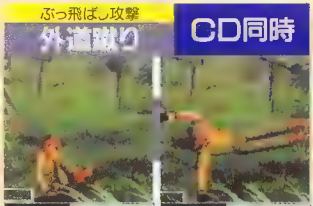
体を丸めて転がっていき，当たったら相手の体を登ってダメージを与える。相手に当たる前にAかCを押すと，爪を構えて突撃する。強でだすと，回転の移動距離および突撃距離が増加。



	弱	強
攻撃値	初期値40（40+20+10+5+2+1）	
得点	回転600，突撃700	回転800，突撃1000
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ダメ/回数	回転6/6，突撃1/1	
ヒット効果	回転・のけぞり，突撃・ダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	空中連続ヒット：なし

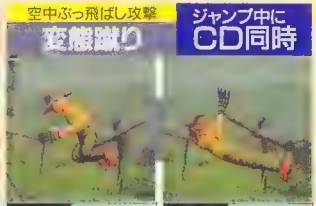


ぶっ飛ばし攻撃 外道蹴り CD同時



攻撃値	58
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

空中ぶっ飛ばし攻撃 変態蹴り ジャンプ中にCD同時



攻撃値	58
得点	800
気絶値	20
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

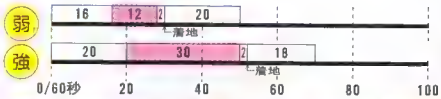
攻撃避け 腹黒避け ／ カウンター攻撃 肉殺し

攻撃値	30
得点	900
気絶値	15
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

旋風飛猿刺突（せんぷうひえんしとつ）

←タメ→+BorD

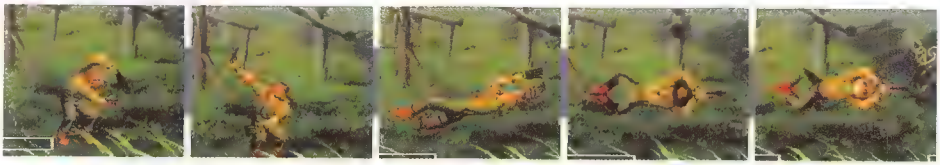
鉄の爪を前方に構えて，回転しながら低空を跳んでいく。ガードされても跳ね返らないため，相手との距離が近ければ近いほど，攻撃後のスキが大きい。弱は2分の1画面ほど跳ぶのに対して，強は飛距離が倍になるが，跳ぶまでの動作が弱より遅い。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

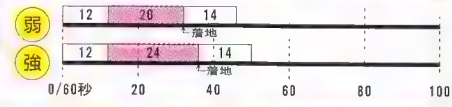
	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	



飛翔脚

空中で
↓↘→+BorD

蹴りを構えて降下攻撃を仕掛ける。基本的にはキムの飛翔脚と同じ技だが，空中の相手には連続ヒットしない（食らい判定が消えてしまう）。強でだすと，降下角度が弱より少し浅くなる。



	弱	強
攻撃値	初期値34(34+17+8+4+2)	
得点	1発につき300	1発につき400
気絶値	4(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	4/4	5/5
ヒット効果	のけぞり	

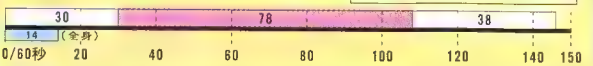
ガード方向	立ち	(足元は×)
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

真！超絶竜巻真空斬

←タメ↓↑+BC同時

体を回転させて，全身を巨大な竜巻で包み込む。竜巻が吹き上がりはじめる（まだ攻撃判定はない）まで全身無敵で，竜巻が伸びきり攻撃判定がついてからは，レバーで左右移動できる。

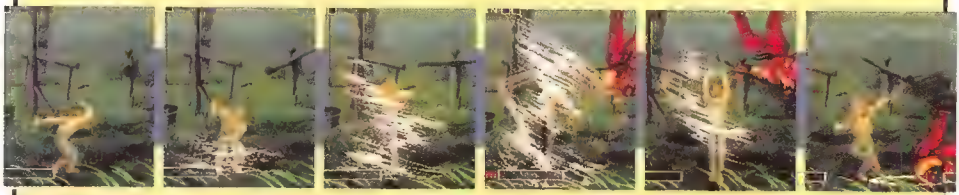


攻撃値	140
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/6
ヒット効果	真上に吹き飛びダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

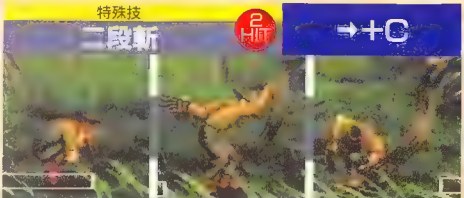
空中連続ヒット
なし

食らった相手はキリモミ回転しながら真上へ吹き飛んだあと，地面に落ちてダウンする。この技でケズった場合，攻撃判定が消える直前まで相手に反動がかからず，間合いが離れない。



▲体を回転させて　▲周囲に風を起こし　▲竜巻を発生させる　▲攻撃中は移動可能　▲竜巻が消滅したら　▲決めポーズ

特殊技
二段斬
2 HIT
→+C



前転で高速移動したあと，鉄の爪で2回斬りつける。

攻撃値	初期値40 (40+20)
得点	500+500
気絶値	9

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

特殊技
通り魔踏み
3 HIT
→+D

攻撃値	初期値40 (40+20+10)
得点	400×3
気絶値	6

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

つかみ技
頭乗踏
相手の近くで
←or→+C

攻撃値	2発ヒットにつき10	気絶値	0
得点	2発ヒットにつき200	攻撃回数	6~14

投げ間合い	距離	18ドット
	高さ	—

女性格闘家チーム

YURI SAKAZAKI

KING

MAI SHIRANUI

昨年につづいて，頭の固い男たち（とくにリョウ，タクマ，アンディ）に喝を入れるため，女性だけで結成されたチーム。

前大会ではパッとしなかったユリと舞も，新必殺技をマスターし，修業の成果が如実に現れている。しかし，2人の性格は変わっておらず，お守り役・キングの苦労が目に浮かぶ。

CHECK

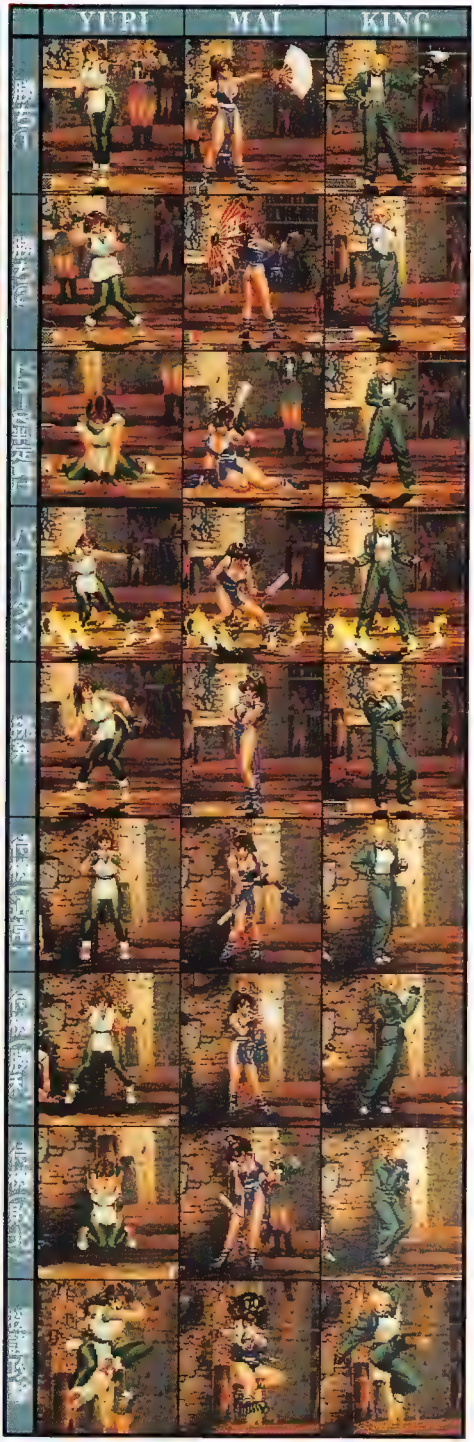
▲左にヘビィ・D！，藤堂竜白，ダックキングの「続編でられずチーム」が

STAGE

イギリス（キングのバー）

キングが経営しているアンティーク風の酒場。奥にいる2人のウェイトレスは，地元キャラが勝つとトレイを投げて喜び，負けると悲しむ。ちなみに，彼女らの服装は，キングの１Ｐ・２Ｐカラーと同じ配色になっている。

THE ART OF FIGHTERS'95



YURI SAKAZAKI

ユリ・サカザキ

●基本技

「悪いけど，優勝は もらっちゃうからね！」

もう！　どおしてお兄ちゃんもお父さんもガンコなの？　去年，お兄ちゃんに思いっきり反対されたから，今年は黙ってでてきちゃったんだ。「旅行に行く」ってウソついちゃった，エヘ。

イギリスのキングさんのバーで2人に会ったけど，全然変わってないんだもん。……ううん，去年より強くてきれいになったみたいね……憧れちゃうなあ。この2人がいてくれるから，どんなにツラくてもファイトがわくんだ，本当よ。

とにかく，私たち3人がチームを組んだら，向かうところ敵なしってカンジ。私もこの1年，うんと修行したんだから。いっぱいいっぱいガンバって，優勝するから，応援よろしくね♥

PROFILE

名前：ユリ・サカザキ
格闘スタイル：極限流空手（ただし，彼女なりにアレンジされている）
国籍：日本
誕生日：12月7日
年齢：20歳
身長：168cm
体重：50kg
血液型：A
スリーサイズ：B82・W56・H80
趣味：カラオケ（自分ではうまいと思ってるらしいが……）
好きな食べ物：甘口カレー（リョウは甘口が嫌い）
得意スポーツ：ソフトボール（ハイスクールではソフトボール部のピッチャーだった）
大切なもの：友だちとママの形見のパールのイヤリング
嫌いなもの：タコ（もしくはタコみたいな人）

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

肘打ち

攻撃値	14	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち（遠距離）

左正拳突き

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ

しゃがみ左正拳突き

攻撃値	12	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

跳び平手打ち

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

跳び平手打ち

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

強パンチ(Cボタン)

ボディーブロー

攻撃値	42	キャンセル	
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

突き上げパンチ

攻撃値	42	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

起き上がりアッパー

攻撃値	50	キャンセル	○(写真2枚目のときは×)
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

空中はたき落とし

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

空中はたき落とし

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

踏みつけ蹴り

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 方向 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

燕脚蹴り

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ蹴り

攻撃値	14	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 方向 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び横蹴り

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び横蹴り

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

膝蹴り

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

円振蹴り

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 方向 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び回し蹴り

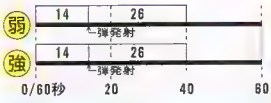
攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び回し蹴り

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 方向 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

虎煌拳（こおうけん）

↓↘→+AorC

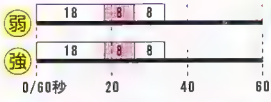


気弾を飛ばす。手首の下から撃つリョウの虎煌拳と比べ，発射位置が手前（ヒジの下）になっているぶん，相手に届くまでに時間がかかる。ただし，発射後の硬直は短い。

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

砕破（サイファ）

↓↙←+AorC

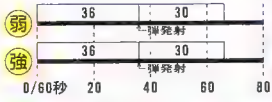


両手を頭上から振りおろして気の壁を発生させる。小型の飛び道具を打ち消せるうえ，攻撃後のスキも小さい。攻撃速度は弱強同じだが，ガード時の反動は強のほうが少し大きい。

	弱	強
攻撃値	52	
得点	500	700
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+AorC



大型の気弾を飛ばす。リョウの覇王翔吼拳より発射速度は劣るが，発射後の硬直はユリのほうがわずかに短い。結果として，動作全体にかかる時間はリョウより一瞬遅い程度だ。

	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	
ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○	
空中連続ヒット	なし	

百烈びんた（必殺投げ）

相手の近くで
→↘↓↙←+A

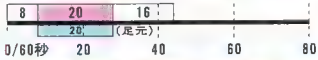
ガード：不可

攻撃値	60
得点	800
気絶値	0
攻撃回数	1（ビンタの回数は11）
投げ間合い 距離	38ドット
投げ間合い 高さ	—

とらえた相手に往復ビンタを10発たたき込んだあと，最後に張り倒す投げ技。ビンタの2発目以降は，たたくごとに相手のパワーゲージが増えていき，最後の一撃でダメージを与える。

百烈びんた（移動投げ）

→↘↓↙←+C



ガード：○

攻撃値	60
得点	800
気絶値	0
攻撃回数	1（ビンタの回数は11）
投げ間合い 距離	38ドット
投げ間合い 高さ	—

前方へ突進し，地上でガードしていない相手（攻撃避けも可）にビンタをたたき込む。タクマの翔乱脚と技の性質は同じで，射程距離は3分の2画面程度とやや短い。突進中は足元無敵。

ぶっ飛ばし攻撃

一撃張り手 CD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	19
キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

蒸返し打ち ジャンプ中にCD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	19
キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

攻撃避け

蒸流潜

攻撃値	30
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

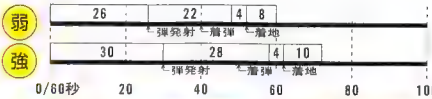
大円振蹴り

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	○

雷炮撃（らいおうげき）

↓↘→+BorD

垂直に跳び上がり，斜め下へ気弾をはなつ。気弾は地面に接触すると爆発して消えるが，爆発中にも攻撃判定がある。相手の足元に気弾が当たる状況では，立ちガード不可。強でだすと，弱より高く跳び上がってから気弾をはなつ。



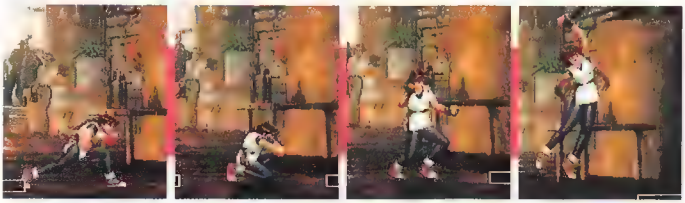
	弱	強
攻撃値	60	
得点	500	700
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

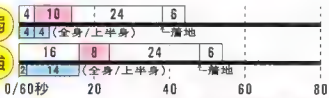
ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○（足元は×）	なし
	しゃがみ	○	

ユリちょうアッパー

→↓↘+AorC

弱の場合，アッパーを振るって跳び上がる。攻撃がでる直前まで全身無敵で，跳ぶ直前まで上半身無敵。強の場合は，低い姿勢で踏み込んでから跳び上がる。こちらは動作開始の瞬間だけ全身無敵で，踏み込み中が上半身無敵だ。



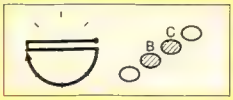


	弱	強
攻撃値	50, 50	初期値50（50+25）
得点	500, 200	800+400
気絶値	12	12
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/2	2/3
ヒット効果	ダウン	のけぞり+ダウン

ガード方向			空中連続ヒット
	立ち	○	なし
	しゃがみ	○	

飛燕鳳凰脚

→←→↘↓↙←+BC同時



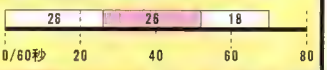
身構えて気力を高めたのち前方へ高速突進，食らった相手の体を登るように15発の蹴りをたたき込む。ダメージは，最後の蹴りが当たったときに与える仕組みだ。

食らった相手のパワーゲージは，蹴り15発ぶん増加する（突進のヒットぶんは無視される）。ガードされた場合は1発のケズリと，突進をガードしたことによるパワーゲージの増加を与える。なお，ガードされると大きなスキができてしまう。

攻撃値	140
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1（蹴りの回数は15）/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット：あり



▲腰を引いて構えたあと　▲前方へ高速で突進していく　▲突進がヒットしたら　▲相手の体を蹴り上がり　▲後方へ跳び去る

特殊技

燕翼

→+D

動作中は空中判定のため，相手の攻撃を食らうと吹き飛ぶ

攻撃値	30
得点	800
気絶値	0

キャンセル	×
ヒット効果	小さく吹き飛び転倒

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	×

投げ技

さいかんと投げ

相手の近くで←or→+CorD

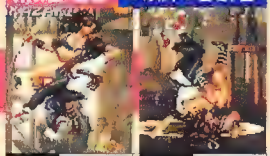
攻撃値	58	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1

投げ間合い		
	距離	22ドット
	高さ	—

空中投げ

燕落とし

ジャンプ中に相手の近くで↑以外+CorD



攻撃値	54
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1

投げ間合い		
	距離	28ドット
	高さ	50ドット

不知火舞

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

扇打

攻撃値	16
得点	100
気絶値	8
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ○

立ち（遠距離）

扇子突き

攻撃値	16
得点	100
気絶値	8
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ○

しゃがみ

龍尾髪

攻撃値	14
得点	100
気絶値	6
キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち ×
方向	しゃがみ ○

垂直ジャンプ

翔扇打

攻撃値	16
得点	300
気絶値	9
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ×

斜めジャンプ

翔扇打

攻撃値	16
得点	300
気絶値	9
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり
ガード	立ち ○
方向	しゃがみ ×

「不知火流忍術は華麗で最強なのよ！」

まぁったく！　アンディったら，わざわざ地中海まで行ったのに，あんな仕打ちってないわ……でも，いいもん。去年と同じメンバーで出場が決まったから。

自分で言うのも何だけど，この1年間の鍛練の成果がどれくらい通用するか，結構楽しみなの。ユリちゃんもキングさんも，ずいぶんたくましくなったみたいだしね。

不知火流忍術は，四百年の歴史があるわ。ダテや酔狂で，こんな格好をしてるわけじゃないの。

この大会，より強く，より美しく磨き上げた私の力を見せてあげる。対戦者は今から覚悟してなさい。

アンディ！　私をチームからはずしたこと，絶対に後悔するわよ，覚えてらっしゃい！

PROFILE

名前：不知火　舞（しらぬい　まい）
格闘スタイル：忍術
国籍：日本
誕生日：1月1日
年齢：21歳
身長：164cm
体重：50kg
血液型：B
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき（羽子板使用）
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの：クモ

強パンチ(Cボタン)

大扇打

攻撃値	44	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

対空扇子突き

攻撃値	44	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

背面肘打ち

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

天翔扇

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

天翔扇

攻撃値	48	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

竜巻蹴り

攻撃値	14	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

舞キック

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

摺り蹴り

攻撃値	12	キャンセル	◡
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	6	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

翔脚

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

翔脚

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

竜巻蹴り

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

対空舞キック

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

反り蹴り

攻撃値	50	キャンセル	◟
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ハヤブサ蹴り

攻撃値	49	キャンセル	◟
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	17	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

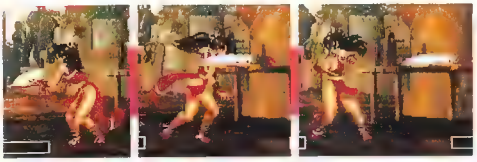
ハヤブサ蹴り

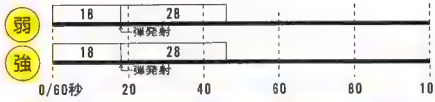
攻撃値	48	キャンセル	◟
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

花蝶扇（かちょうせん）

↓↘→+AorC

扇子を広げて前方へ投げたあと，フトコロから新しい扇子を補充する。投げたあとのスキが，前作よりも大幅に短くなっているのがポイント。弱強のちがいは，扇子の飛ぶ速度とヒット時の得点のみ。





	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

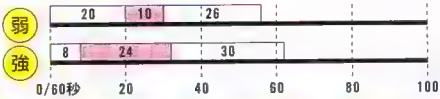
ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

蓮炎舞

↓↙←+AorC

左へ1回転して腰のオビを振るい，前方へ炎を振りまく。強でだした場合，回転途中（写真2枚目のポーズのとき）の右腕にも攻撃判定がついている。炎の部分で，小型の飛び道具をカキ消すことが可能（覇王翔吼拳など，大型のものは通り抜ける）。



ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

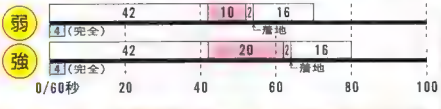
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	40	30+40
得点	500	700+700
気絶値	10	10+10
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり+燃焼ダウン

ムササビの舞(地上)

↓タメ↑+AorC
(ボタン押しっぱなしで攻撃)

跳び上がって画面端に貼りつき，離れる瞬間にAかCボタンが押されていたら，斜め下へ突進する（押されてなかった場合は突進せずに着地）。強だとより遠くへ向かう。跳び上がった直後まで完全無敵。



ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	68	
得点	800	1100
気絶値	16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ムササビの舞(空中)

空中で↓↙←+AorC

宙で1回転したあと斜め下へ突進，体当たりを仕掛ける。攻撃値などの性能面は，地上版と同じ。ただし，弱でだした場合の飛行角度は，空中版のほうが急だ（ほぼ真下へ向かうように降下する）。

ぶっ飛ばし攻撃

天水の舞

攻撃値	60
得点	800
気絶値	19

CD同時

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

不知火流・双気炎舞

攻撃値	60
得点	800
気絶値	19

ジャンプ中に

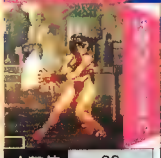
CD同時

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

忍び避け



攻撃値	30
得点	900
気絶値	15

カウンター攻撃

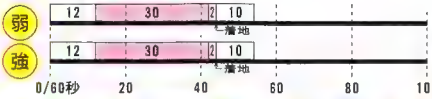
跳ね蹴り

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

必殺忍蜂（ひっさつしのびばち）

←↙↓↘→+BorD



側転から跳ね上がり，ヒジを構えて低空を飛んでいく。攻撃判定は側転の途中からついている。弱強のちがいは突進速度と距離。弱だと，画面端から反対の端にいる相手には届かず，目前で着地する。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/3	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

飛翔龍炎陣

→↓↘+BorD

宙返りして，オビから炎をはなつ。1発目の攻撃判定がヒザに出現する（写真2枚目のポーズ）までは全身無敵。空中連続ヒットの能力もあるほか，炎で小型の飛び道具を消すこともできる。強でだすと，弱より高く跳び，前方へも少し移動する。

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	40+35	
得点	700	900
気絶値	10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	

超必殺忍蜂

→↙→+BC同時

側転から跳ね上がり，全身を炎に包んでとびかかる，必殺忍蜂の強化版。1発目の攻撃判定がでる，写真2枚目のポーズの直前まで完全無敵。連続ヒットしても威力が半減しないため，直撃すれば相手の体力を4分の3くらい奪える。ガードされた場合は，体が燃えてから着地するまでの5発ぶんにかぎり，当たるごとにダメージが半減していく（数値で言えば，16+16+16+8+4+2+1というケズリ値になる）。

攻撃値	65×3
得点	800×3
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/7
ヒット効果	のけぞり（最後のみ燃焼ダウン）

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

▲側転して勢いをつける　▲この直前まで完全無敵　▲宙に跳ね上がったら　▲全身を炎で包み込む　▲着地時に炎は消える

特殊技

大輪風車落し

ジャンプ中に↓要素+C

攻撃値	50
得点	800
気絶値	10

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり(空中の相手はたたきつけ)
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

投げ技

風車刷し

相手の近くで←or→+CorD

攻撃値	60
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ間合い 距離	24ドット
投げ間合い 高さ	—

空中投げ

蓑桜

ジャンプ中に相手の近くで↑以外+CorD

とらえた相手の上に乗っかり，真下へ落とす。

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1
投げ間合い 距離	20ドット
投げ間合い 高さ	±23ドット

キング

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

よけ肘打ち

攻撃値	14	キャンセル	
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○
			しゃがみ ○

立ち（遠距離）

左ストレート

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○
			しゃがみ ○

しゃがみ

しゃがみパンチ

攻撃値	12	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○
			しゃがみ ○

垂直ジャンプ

跳びパンチ

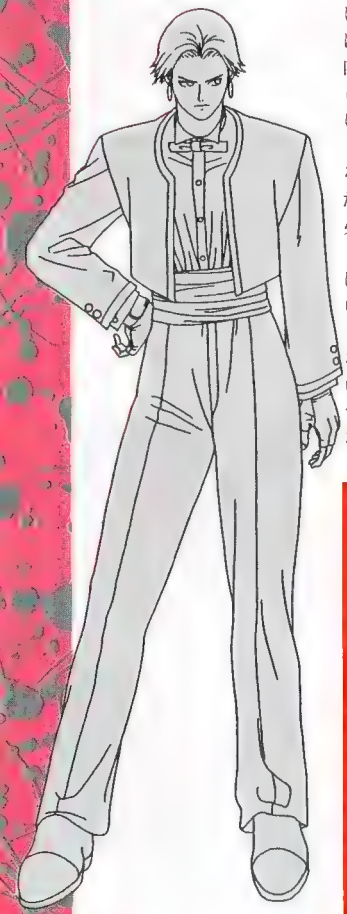
攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○
			しゃがみ ×

斜めジャンプ

跳びパンチ

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○
			しゃがみ ×

「痛い目に会いたくなかったら，さっさとお帰り！」



去年と一緒のチームメイトになったけれど，致仕方なしだな。マイの彼氏は兄貴と友人で組むし，ユリは家族に内緒で飛びだしてくるし。……でも，じつを言うと，今日のこの日を楽しみにしてたよ。

格闘界から足を洗ったはずなのにな，去年，彼女たちの猛烈な説得にほだされて参加したら，自分の闘争心に火がついちまって(笑)。

女性だからってなめてかかる輩は山ほどいるけど，マイもユリも相当な使い手ってことを忘れるんじゃないよ。もちろん，この私もね。「女だてらに」なんて，口にのぼせるバカはどこだい？　そのアゴを，私のカカトで砕いてやるよ。それがイヤなら，家でおとなしく寝てるほうが利口ってものさ。

PROFILE

名前：キング（本名不明）
格闘スタイル：ムエタイ
国籍：イギリス
誕生日：4月8日
年齢：24歳
身長：175cm
体重：58kg
血液型：A
スリーサイズ：B86・W56・H85
趣味：ワイングラス・コレクション
好きな食べ物：野菜（ベジタリアンなので）
得意スポーツ：ビリヤード（腕には自信あり）
大切なもの：この美しい美貌かしら(笑)
嫌いなもの：不潔なヤツ（ジャック）

強パンチ(Cボタン)

アッパー

攻撃値	42	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

右ストレート

攻撃値	42	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみアッパー

攻撃値	49	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳びパンチ

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳びパンチ

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ローキック

攻撃値	16	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

回転蹴り

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ前蹴り

攻撃値	14	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

クレストキック

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び蹴り

攻撃値	16	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	9	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

二段蹴り

2HIT

攻撃値	前段値52 (52+26)	キャンセル	○+×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14+14	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ステップキック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ足払い

攻撃値	46	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	11	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

クレストキック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び蹴り

攻撃値	49	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ベノムストライク

↓↘→+BorD

振り上げた足から，前方へ光弾を発射する。ユリや舞とは逆に，攻撃後の硬直時間が前作より少し長くなってしまった（それでも，弾を発射するまでの速度は3人の中で一番速い）。弱強のちがいは，弾の速度と得点のみ。動作速度にちがいはない。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

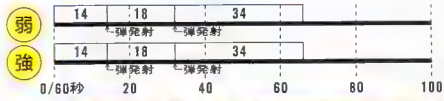
空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	40	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ダブルストライク

→←→↘↓+BorD

右足から光弾を撃ったあと，つづけて右足を逆に振り回し，もう1発光弾を撃つ。ベノムストライクとのちがいは，1発目にかぎり，空中で食らった相手の食らい判定を残せる点だ（2発目がヒットすると判定は消える）。弱強のちがいは，弾の速度と得点。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

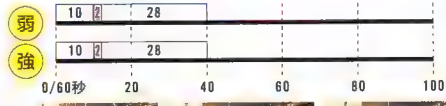
空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	36+36	
得点	500+500	700+700
気絶値	10+10	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり	

トラップショット

→↓↘+BorD

足を振り上げて，食らった相手を引き込み，蹴りを11発くりだしたのち，最後にうしろ回し蹴りで吹き飛ばす。ガードされた場合は蹴り連打に移行せず，相手の体力を1回ケズるだけで技が終わってしまう。弱強で技の動作速度のちがいはない。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	30+30	35+30
得点	500	800
気絶値	9+9	9+9
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2(蹴りの回数は12)/1	
ヒット効果	ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃

ファインキック CD同時

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

払い落とし ジャンプ中にCD同時

円をえがくように，左足を大きく振り回す。

攻撃値	60
得点	800
気絶値	20

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け カウンター攻撃

払い避け ルストキック

攻撃値	36
得点	900
気絶値	15

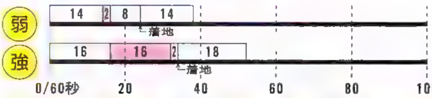
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

必殺技

トルネードキック

→↘↓↙←+BorD



強でだした場合，前方へ跳ねて右足を振り上げたのち，降下中に左足を振り下ろす2段攻撃をくりだす。弱でだした場合は，1段目の蹴りだけで，降下中には攻撃をしない。そのため，強より弱のほうが，攻撃後のスキが大きくなっている。

	弱	強
攻撃値	54	初期値54 (54+27)
得点	500	700
気絶値	5	5+5
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	2/2
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	強のみあり
しゃがみ	○	

サプライズローズ

↓↙←↖+BorD

	弱	強
攻撃値	基本値38(38+19+9)	
得点	200×3	
気絶値	7(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり	

前方へ跳び上がったのち，蹴りを構えて斜め下へ急降下，相手に当たったら着地まで蹴りを連発する。跳び上がった直後まで完全無敵。強でだすと，弱より高く遠くへ向かうほか，動作速度も速くなる。

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

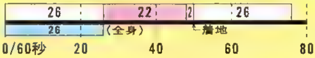
超必殺技

イリュージョンダンス

←→↘↓↙←+BD同時

攻撃値	10+130+10 (ケズリ攻撃値は10)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	3(乱舞の攻撃回数は11)/1
ヒット効果	ダウン

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	



バック転して前方へ突進，食らった相手に8発の蹴り技→トラップショットの蹴り上げ→トルネードキック2段をたたき込む。ダメージは最後の3発で与える。攻撃発生まで全身無敵。

特殊技・投げ技

特殊技 スライディングキック ↘+D

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	転倒
気絶値	18	ガード方向 立ち	×
		ガード方向 しゃがみ	○

フックバスター 相手の近くで←or→+CorD

攻撃値	62	気絶値	0
得点	1000	攻撃回数	1
投げ間合い 距離	26ドット		
投げ間合い 高さ	—		

女性格闘家TEAM キング

ライバルチーム

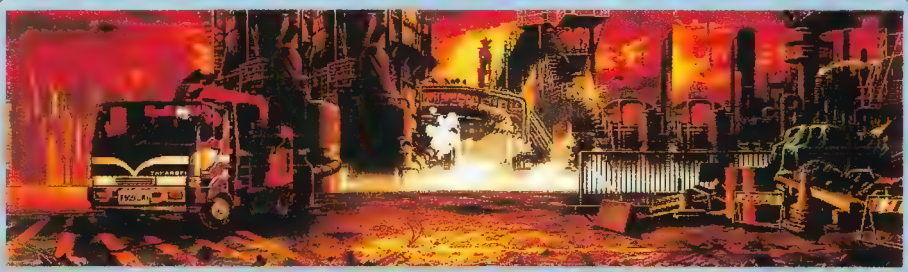
IORI YAGAMI

BILLY KANE

ギースの密命を受け，ボガード兄弟抹殺をはかるビリー，打倒・極限流にすべてを賭ける影二，そして草薙家との660年にわたる確執に決着をつけるべく，大会に参戦する庵——。アメリカンスポーツチームを破り，新たに登場したのは，敵意と遺恨に彩られた男たちであった。

その復讐の念をまとう拳が，主人公，餓狼，龍虎チームにかぎらず，すべての対戦者の障壁となることは必至だ。

EIJI KISARAGI

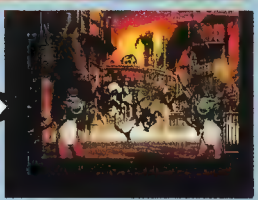


STAGE ● アメリカ(工場)

夕日と海辺をバックにした工場。あたりに人影はなく，無数のカラスがいるだけ。石端には工事の資材（石板，パイロンなど）が積み重ねられている。ちなみに，使用キャラの影（このステージでは表示されない）や手前のモヤは，1／60秒ごとに点滅している。

CHECK

▲スポットライト風に背景の一部が映しだされ，上にスライドしたあと



▲視界が広がっていき，同時に約20羽のカラスが飛び立つ

■THE ART OF FIGHTERS'95

八神庵

●基本技

「八神家の復讐の炎だ。京…」

京の炎が穢れを焼き払う煉獄の炎ならば，俺が操る炎は，さしずめ地獄の業火ということか……。フフフ……どのような炎であれ，死ねば同じこと……。ビリーとかいう男の，つまらん誘いに乗ってやったのも，京が出場するからだ。他に何があるというんだ？

我ら八神家が草薙の陰になり幾世紀……長すぎた屈辱の時間だ。だがな，たった今，この瞬間に俺が塗り替えてやる……。陰に生きる者の苦しみを，恥辱を倍に返して教えてやろう。八神流古武術は殺人拳，そのためだけに鍛えられたのだからな……。

俺の蒼き炎は，あの一族を冥土へ導く送り火となろう。……楽しみにするが良い，草薙　京……。

PROFILE

名前：八神　庵（やがみ いおり）
格闘スタイル：八神流古武術（源流は草薙流）＋本能
国籍：日本
誕生日：3月25日
年齢：20歳
身長：182cm
体重：79kg
血液型：O
趣味：バンド
好きな食べ物：肉
得意スポーツ：全部
大切なもの：彼女，クロームハーツの指輪，ポールスミスの時計
嫌いなもの：暴力

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

参式（さんしき）

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

四式（よんしき）

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

拾参式（じゅうさんしき）

攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

拾六式（じゅうろくしき）

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

拾六式（じゅうろくしき）

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

九式

攻撃値	52	キャンセル	(写真枚目のときは×)
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

裏九式

攻撃値	52	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

裏拾五式

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

弐拾式

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弐拾式

攻撃値	53	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

弐拾九式

攻撃値	21	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

参拾壱式

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

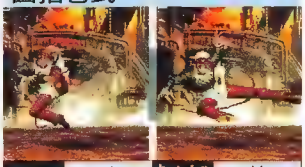
参拾五式

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

四拾壱式

攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

四拾壱式



攻撃値	21	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

六拾九式

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

九拾壱式

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

裏九拾八式

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	14	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

八拾壱式

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

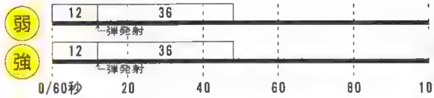
八拾壱式

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

必殺技

百八式・闇払い

↓↘→+AorC



	弱	強
攻撃値	42	
得点	500	700
気絶値	26	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	燃焼	

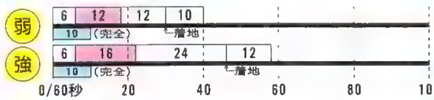
ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

右手を振るって，地をはう青紫の炎をはなつ。食らった相手は紫色に燃え上がる。弱強のちがいは炎の速度と得点のみで，動作速度に差はない。

京の闇払いより炎の発射が速く，逆に発射後の硬直が長い。炎の速度は互角だが，京は前方，庵は真下に炎をだすため，京のほうが早く相手に届く（たとえば，画面端の相手に密着して立ち強パンチ→キャンセル弱・闇払いをしかけると，京は連続技になるが，庵は大半の相手に闇払いをガードされてしまう）。

百式・鬼焼き

→↓↘+AorC



	弱	強
攻撃値	65, 65, 20	40+20+20
得点	400	600×3
気絶値	6	6
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/4	3/3
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり(最後のみ燃焼ダウン)

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

前かがみの姿勢から，ヒジを突き上げつつ垂直に舞い上がり，周囲をなぎ払うように炎を散らす。庵の鬼焼きにかぎり，2発目の攻撃判定が出現する（写真2枚目と3枚目の間）まで完全無敵。舞い上がって炎を散らす写真3枚目以降は，攻撃値が20に落ちるかわりに，食らった相手がかならず燃えてダウンする。

強だと最大3ヒットするが，前方への移動距離が弱と同じで短いため，かなり接近して1発目をヒットさせないと，2〜3発目が空振ってしまうことになる。

特殊技

ぶっ飛ばし攻撃

[illegible]・陰"阿修羅"

CD同時

腰を落として前方へ踏み込み，肩で体当たりをしかける。

攻撃値	62	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ふっとびダウン
気絶値	22	ガード方向 立ち	○
		しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

外式・[illegible]

ジャンプ中にCD同時

手刀で挟み込むように，広げた両手を内側へ振りおろす。

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	ふっとびダウン
気絶値	22	ガード方向 立ち	○
		しゃがみ	×

百式拾七式・華花（かいはな）

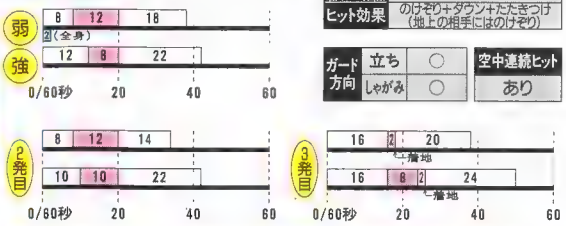
↓↙←+AorC
（3回まで連続入力可能）

コマンドを連続入力すると，踏み込みつつ右アッパーを振るい，つぎに左アッパーで相手を宙に浮かし，最後に跳びハンマーパンチで撃ち落とす。技のもどり動作中ずっとコマンドを受け付けているため，入力が多少遅くてもつぎの技がでてくれる。弱→強→弱というように，弱強を混ぜることも可能だ。弱強のちがいは，踏み込む距離と攻撃速度（強のほうが長く，遅い）。

	弱	強
攻撃値	40+20+30	
得点	300+300+200	400+400+300
気絶値	6（2ヒット目以降は0）	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	3/3	
ヒット効果	のけぞり+ダウンをたたきつけ（地上の相手にはのけぞり）	

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット：あり



攻撃避け　カウンター攻撃

外式・震焔刈（かえんがい）

左手のコブシを外側へ向けて思いきり振るう。動作は遅め。

攻撃値	36	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

特殊技

外式・百舌折り

うしろへ足を伸ばし，相手を引っかける。めくり専用技。

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり（空中の相手はダウン）
気絶値	18	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

ジャンプ中に ←+D

特殊技　2HIT

外式・夢現（ゆめうつつ）

→+C+C

まず→+Cで左手のツメを振りおろし，攻撃判定がでている（写真3枚目）と

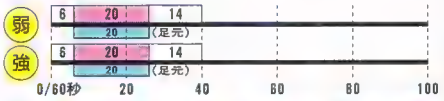
きに再度→+Cを入力すると，踏み込みつつ裏拳をくりだす。攻撃判定より先に食らい判定が前方にでるため，相手が攻撃をだしていると一方的に負けてしまう。

攻撃値	50+30	キャンセル	×
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

弐百拾弐式・夢月陰

→↘↓↙←+BorD

前方へ走っていき（走行距離や速度は，強のほうが長く，速い），相手に接近したらヒジ打ちをくりだし，食らった相手を地面へ押しつけて炎の爆発をたたき込む。走行中，および1発目の攻撃動作中は足元無敵だが，投げられ判定はある。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	25+50	
得点	600	800
気絶値	0+20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	のけぞり+燃焼ダウン	

特殊技 外式・轟斧 嘗死神

2HIT →+D

右足を踏みだして1歩進んだのち，左足を高く振り上げて，カカトから振りおろす。2発ともしゃがみガード不可だが，しゃがんでいる相手には2発目しかヒットしない場合が多い。京の轟斧と同じく，空中の相手が食らうとダウンする。

攻撃値	初期値55 (55+27)
得点	400+400
気絶値	11

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中の相手はダウン）
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

投げ技 逆刺さ

相手の近くで ←or→+C

レバー方向に関係なく，相手を前方へ投げる（ひっかく）。

攻撃値	66
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1	
投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

投げ技 轟風

相手の近くで ←or→+D

Cボタンの投げと逆に，かならず相手を後方へ投げ捨てる。

攻撃値	64
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1	
投げ間合い	距離	26ドット
	高さ	—

禁千弐百拾壱式・八稚女

↓↙←↙↓↘→+C

攻撃値	145（ケズし攻撃値は0）
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズり回数	1（乱舞の攻撃回数は8）/0
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
あり

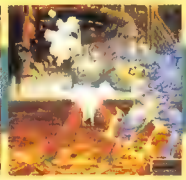
低姿勢で前方へ突進，ヒットしたら7発の連続攻撃をたたき込んだあと相手をつかみ，炎の爆発で吹き飛ばす。突進の攻撃判定が消えるまで，投げられ判定がない。突進をガードされた場合，相手は反動で弾かれるしパワーゲージも増えるのだが，体力をケズることはできない。

▲一瞬だけ身構えたあと

▲目一杯低い姿勢をとり

▲舌をだしつつダッシュ

▲ヒットしたら乱舞発動


▲まずは腹部へ左パンチ

▲すぐに右腕を横に構え

▲胸部あたりへ右パンチ

▲左手のツメを構えて

▲炎を発しつつ振り上げ

▲相手をひっかいたら

▲つづけて右手のツメを

▲闇払いと同じ動作で

▲振り上げてひっかく

▲左手を頭上に構えて

▲振りおろしてひっかく

▲血しぶきが宙に広がる

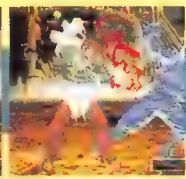
▲振りおろした左手を

▲にぎって突き上げるが

▲ダメージ音はひっかき

▲ふたたび左手を構え

▲炎をはなって振るい


▲ひっかいたそのあとは

▲相手を手元に引き寄せ

▲両手でつかまえたのち

▲力を両腕に集中して

▲青紫の炎を爆発させる

▲相手は燃えてダウン

如月影二

「我が宿敵，極限流！
今日が命日だと思え！」

我が拳こそ，格闘界の頂点を極めるにふさわしいもの。その証を得るには何としても，極限流空手を抹殺せねばならぬ。

サウスタウンにてビリー・カーンなる輩の説得に応じたのも，極限流抹殺の機会と得心したからだ。ビリーも，八神とかいう若造も相応に力はあろうが，所詮，如月流忍術の足元にも及ばぬ。チームを組んではおるが，あヤツらを“仲間”と思うたことなぞ一度もないわ。フッ，もっとも，あヤツらも同じことを思うておるだろうよ。

我が目的を達成するためには，手段は厭わぬ！そのことを，とくと，教えてくれよう。我が最強の力をもってな。極限流の使い手ども，首を洗って待つがいいぞ…。

PROFILE

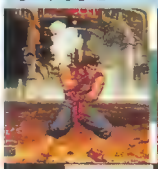
名前：如月影二(きさらぎ　えいじ)
格闘スタイル：如月流忍術
国籍：日本
誕生日：12月25日
年齢：28歳
身長：172cm
体重：70kg
血液型：B
趣味：新しい技の開発，そして修行
好きな食べ物：日持ちの良いもの，保存の効くもの
得意スポーツ：忍者はスポーツなどしない
大切なもの：己が信ずるこの拳よ
嫌いなもの：極限流

● 基本技

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

水平打ち



攻撃値	17	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち(遠距離)

水平打ち

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

しゃがみ突き

攻撃値	15	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

斜め打ち

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

斜め打ち

攻撃値	17	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

強パンチ(Cボタン)

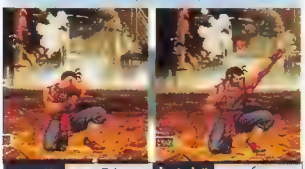
中段打ち

攻撃値	47	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

回転打ち

攻撃値	47	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ上段水平打ち



攻撃値	54	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び斜め突き

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び斜め突き

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

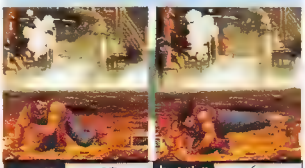
回転逆蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

逆蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみキック

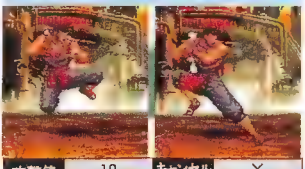


攻撃値	17	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

落葉蹴り

攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び蹴り



攻撃値	19	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

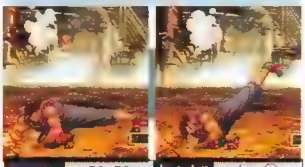
コンビネーション蹴り 2HIT

攻撃値	初期値42(42+21)	キャンセル	○+○
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

回転蹴り

攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみ2段蹴り



攻撃値	52, 52	キャンセル	○, ○
得点	300, 300	ヒット効果	転倒
気絶値	12, 12	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び回し蹴り

攻撃値	57	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	23	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び2段蹴り 2HIT

攻撃値	初期値46(46+23)	キャンセル	×
得点		ヒット効果	のけぞり
気絶値	15+15	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

●必殺技

気孔砲(きこうほう)

↓↘→+AorC

弱	16	1	28	
強	16	2	28	

0/60秒　20　40　60　80　100

掌底から，気の波動を放出する。攻撃判定の出現時間は短いものの，腕を前方へ突きだすぶん，射程距離が長い。また，小型の飛び道具なら波動で相殺することもできる。弱強のちがいは得点のみ。

	弱	強
攻撃値	42	
得点	400	600
気絶値	22	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

霞(かす)み斬り

↓↙←+AorC

弱	16	4	18
強	16	6	24

0/60秒　20　40　60　80　100

手刀をあわせて振りおろし，弧をえがく気の刃を発生させる。攻撃判定の出現が見た目より遅いが，攻撃範囲が非常に広く，小型の飛び道具なら相殺可能。強でだすと，一歩踏み込んでから攻撃する。

	弱	強
攻撃値	58	
得点	500	700
気絶値	18	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

流影陣

←↙↓↘→+AorC

弱	12	18 / 18	24
強	12	38 / 38	24

↖飛び道具はね返し

0/60秒　20　40　60　80　100

両手を広げて気のオビを発生させる。飛び道具（小型，大型問わず）を反射する能力もある。射程距離は短いが，攻撃がでる速度は霞み斬りや気孔砲より少し上。強でだすと，長時間攻撃が発生する。

	弱	強
攻撃値	50	
得点	600	800
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

骨破斬(こっぱぎ)り

→↘↓↙←+BorD

弱	8	18	16
強	8	18	16

0/60秒　20　40　60　80　100

前方へダッシュし，相手に接近したら気の刃で斬りつける。走る速度は強のほうが上だが，相手を補足する範囲は弱のほうが広く，かなり遠くから攻撃動作に入ってくれる（攻撃のでるのが早い）。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	600	800
気絶値	25	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

●特殊技・投げ技

ぶっ飛ばし攻撃　穿心衝打　CD同時

攻撃値	60	キャンセル	○
得点	800	ヒット効果	ふっとびダウン
気絶値	21	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃　ジャンプ中にCD同時

攻撃値	60	キャンセル	×
得点	800	ヒット効果	ふっとびダウン
気絶値	21	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

攻撃避け　カウンター攻撃　無影十字腿(むえいじゅうじたい)

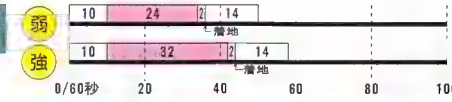
攻撃値	35	キャンセル	○
得点	900	ヒット効果	のけぞり
気絶値	15	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

投げ技　空中一本背負い　相手の近くで←or→+CorD

攻撃値	60	攻撃回数	1
得点	1000	投げ間合い 距離	24ドット
気絶値	0	投げ間合い 高さ	—

天馬脚（てんまきゃく）

↓↙←↖+BorD



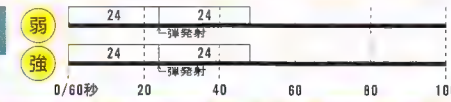
	弱	強
攻撃値	初期値40(40+20+10+5+2+1)	
得点	200×5	300×6
気絶値	3(2ヒット目以降は0)	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	5/5	6/6
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

前方へ跳び上がり，相手に接近したら着地するまで蹴りを連発する。相手が近くにいれば，たとえジャンプの上昇中でも蹴りがでてくれるのが特徴。強でだすと，弱より高く遠くまで跳んでいく。

斬鉄波（ざんてつは）

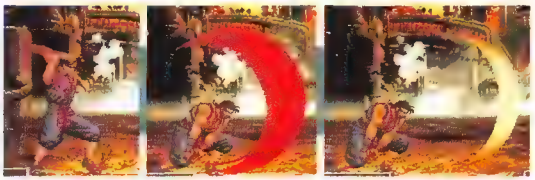
↓↘→↘↓↙←+AorC



	弱	強
攻撃値	68	
得点	700	1000
気絶値	26	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

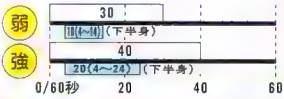
ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

巨大な弓状の気弾をはなつ。見た目より攻撃判定は小さいが，大型の飛び道具を撃つ必殺技の中では，動作全体のスキがもっとも少ない。



影うつし

↓↘→+BorD



前方へ高速で走る，攻撃能力のない移動専用技。相手をスリ抜けられるほか，走行中のみ腹部から下に食らい判定がない（下半身無敵）。

走行距離は弱だと約4分の3画面，強だと1画面強となっており，中断はできない。ちなみに，これは骨破斬りの最大走行距離とほぼ同じだ。

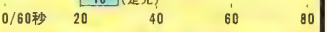
斬鉄猛爆拳（ざんてつもうばくけん）

←↙↓↘→↘↓+B

攻撃値	130 ケズリ攻撃値は0	
得点	2500	
気絶値	0	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1(乱舞の攻撃回数は9)/0	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	

身構えたあと前方へ高速突進，食らった相手に骨破斬りから7発の連続攻撃をたたき込み，トドメの霞み斬りでダウンさせる。突進をガードされた場合，相手はガード硬直状態となって後方へ弾かれるが，ガード・マークはでないし，相手の体力をケズることもできない。突進距離は約1画面だが，攻撃判定は4分の3画面ほど走った時点で消えてしまい，それ以降は止まるまで無防備となる。突進中は足元無敵。



▲腰を落として構え　▲前方へ走っていく　▲相手が食らったら　▲1発目は骨破斬り　▲遠距離強パンチ　▲遠距離弱パンチ

▲遠距離強キック　▲近距離弱パンチ　▲ぶっ飛ばし攻撃　▲近距離強キックの　▲1段目と2段目　▲最後は霞み斬り

ビリー・カーン

●基本技

弱パンチ(Aボタン)

立ち(近距離)

秘中打ち

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

立ち(遠距離)

恐怖大中段打ち

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

しゃがみ

しゃがみジャブ

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	○

垂直ジャンプ

空中飛翔打ち

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

斜めジャンプ

ジャンプ満月打ち

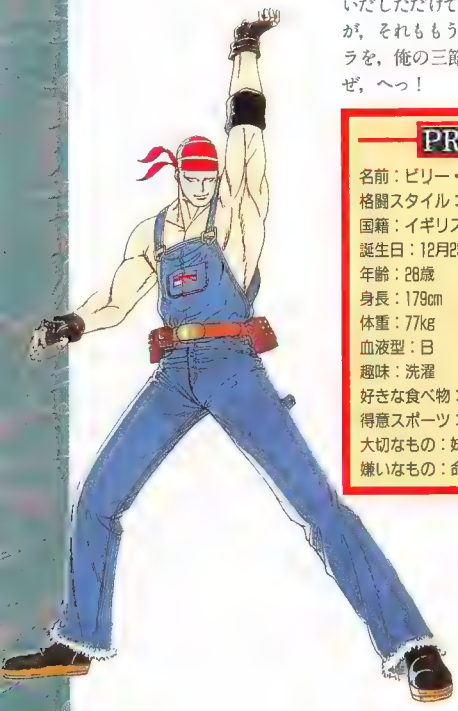
攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向 立ち	○
		ガード方向 しゃがみ	×

「貴様らの相手はこの俺で十分だ！覚悟しなテリー！」

俺は命令されるのは大キライだ。だがな，ギース様は別だ。この俺に指図できるのは，ギース様だけだぜ。そこんとこ，よーく覚えときな。ああそうさ，ヤガミのガキと，キサラギのニンジャ野郎の3人でチームを組んで，KOFに出場しろって言ったのはギース様だ。だから付き合ってやってんだよ。

べつに俺は，誰と組んでも構やしねぇ。あいつらに天誅をくだせりゃな。抹殺命令の件もあるけどよ。

あいつら？　ボガード兄弟のことだよ。とくにテリーだ。ヒーローを気取りやがって，何様のつもりだかね。思いだしただけで，胸がむかつくぜ。だが，それももう終わりだ。あの横っツラを，俺の三節棍で張り倒してやるぜ，へっ！



PROFILE

名前：ビリー・カーン
格闘スタイル：棒術
国籍：イギリス
誕生日：12月25日
年齢：28歳
身長：179cm
体重：77kg
血液型：B
趣味：洗濯
好きな食べ物：卵料理
得意スポーツ：棒高跳び
大切なもの：妹
嫌いなもの：命令

強パンチ(Cボタン)

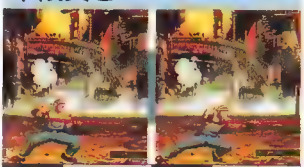
中段打ち

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

薙刀(なぎなた)払い

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

下段突き



攻撃値	58	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

空中飛天突き

攻撃値	55	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

飛翔棍

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

摺(す)り払い

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

摺り払い

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

しゃがみキック

攻撃値	19	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

跳び蹴り

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

跳び蹴り

攻撃値	18	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

喧嘩キック

攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

顔面回し蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

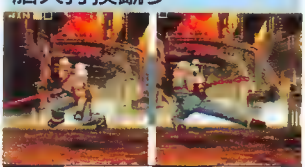
しゃがみ足払い

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	12	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

脳天蹴り

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

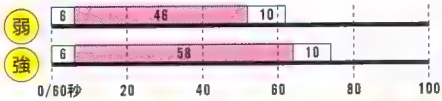
脳天打撲蹴り



攻撃値	52	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

旋風棍（せんぷうこん）

AorC連打



棍棒を振り回す。回している時間は弱強で決まっており（弱が短く，強が長い），連打の回数で変えることはできない。

余談だが，『餓狼伝説SPECIAL』のときは棍棒の攻撃判定で飛び道具をカキ消すことができたが，本作品では不可能だ。

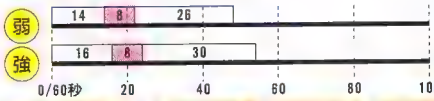
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	初期値58(58+29+14+……)	
得点	300×8	400×8
気絶値	6	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	8/6	
ヒット効果	のけぞり	

三節棍中段打ち

←↙↓↘→+AorC



棍棒を前方へ伸ばす。画面端から反対の端近くまで届くほどリーチが長く，攻撃判定で小型の飛び道具をカキ消すことも可能。ただし，食らい判定も三節棍の中央あたりまでついている。

弱強で射程距離は変わらないが，強のほうが攻撃速度が速い。

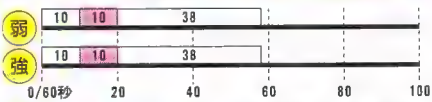
ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	48	
得点	600	800
気絶値	15	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

雀落とし（すずめおとし）

↓↙←↖+AorC



棍棒を斜め上へ伸ばす（動作速度は弱強で同じ）。小型の飛び道具もカキ消せる。ただし，地上の相手にはまず当たらない。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	46	
得点	600	800
気絶値	15	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ぶっ飛ばし攻撃

一刀両断振り CD同時

攻撃値	66
得点	800
気絶値	23

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃

丸太落とし ジャンプ中にCD同時

攻撃値	66
得点	800
気絶値	23

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	×

攻撃避け

旋円かわし

カウンター攻撃

表裏旋円打ち

リーチは最長だがフトコロがガラ空き。

攻撃値	39
得点	900
気絶値	15

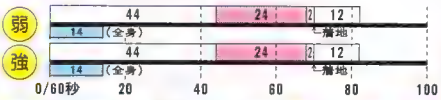
キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

旋風飛翔棍

↙↓↘→+BorD

画面外へ舞い上がり，相手の目の前へ落ちるように降下攻撃。降下前にレバーを←か→に入れておくと，位置を左か右へズラせる（→だと相手の真上へ降下して背後に着地。チャンほか一部をのぞきしゃがみガード不可）。舞い上がる直前まで全身無敵。



ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○（状況により×）

空中連続ヒット
なし

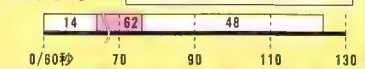
	弱	強
攻撃値	65	
得点	400	600
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

超火炎旋風棍

↓↘→↘↓↙←+AC同時

棍棒から炎を発して炎の輪をつくりだし，しばらく回転させたあと，前方へ飛ばす。回転中に4発，飛ばしたときに1発攻撃判定が発生し，すべてヒットさせると（耐久力や残り体力によるダメージ軽減があっても）相手の体力を8～9割奪い去る。

炎の輪は回転中なら飛び道具（大型，小型を問わず）をカキ消せるが，飛ばしたあとは，大型の飛び道具と相殺して消えてしまう。なお，炎を飛ばしたあとの硬直時間は非常に長い。



攻撃値	初期値80（80+40+20+10+125）
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	5/5
ヒット効果	燃焼＋燃焼ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

▲一瞬，立ち上がったのち　▲棍棒の先端から炎を発して　▲巨大な炎の輪をつくりだし

▲一定時間，その場で回転させたら　▲棍棒を振りおろして，前方へと飛ばす　▲炎の輪は一定距離進んだのち消滅する

特殊技

地高跳び蹴り

→+D

大半のしゃがんでいる相手には当たらず，空振ってしまう。

攻撃値	54
得点	800
気絶値	23

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	大門，チャンのみ×

投げ技

一本釣り投げ

相手の近くで←or→+CorD

レバーの入力方向とは逆方向へ，相手をほうり投げる。

攻撃値	62
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	1	
投げ間合い	距離	24ドット
	高さ	—

BOSS①

草薙柴舟

SAISYU KUSANAGI

草薙流古武術の使い手であり，草薙　京の父親でもある。前作でルガールに敗れ，さらに決戦の舞台となった空母・ブラックノアが爆発したことにより，生存は絶望と思われていた。ところが，ルガールの手により蘇生され，草薙家の宿敵・オロチ一族の暗黒パワーに肉体を支配されてしまう。大会参加者たちは，予期せぬ挑戦者となった彼の，忌まわしき呪縛を解き放つことはできるのか――？

柴舟&ルガールの使用コマンド

キャラクター選択画面のとき
スタート・ボタンを押しながら
↑+B, →+C, ←+A, ↓+D
（☆詳細はP.246）

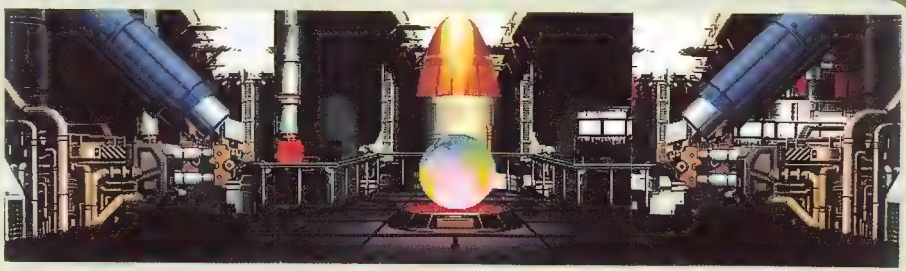
世界中のブラック・マーケットを支配する男。屈強の戦士を銅像にし，自分のコレクションとするため，「KOF'94」を開催するが，不覚にも敗れてしまう。その後，彼は自分の右目を奪ったオロチ一族の暗黒パワーを吸収，さらには右手を機械化する。その背中に「究極」の意味を持つ「Ω（オメガ）」の印を刻んだルガールは，自分を倒した戦士に復讐するため，ふたたび大会を開催する。

RUGAL BERNSTEIN

ルガール・バーンシュタイン

BOSS②

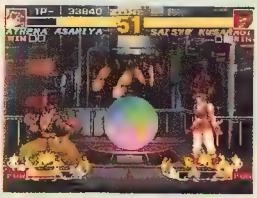
■THE ART OF FIGHTERS'95



STAGE
● ルガールの秘密基地

対CPU戦でのみ見られる背景。対2P戦では主人公チームの背景が使用される。前作のステージは，ルガールのオフィスだったが，今回は秘密基地の内部。中央に立体画像の地球儀がある点だけは前作と同じだ。

CHECK



▲VS CPU柴舟のときは，この写真のように，一番奥の背景が低めに

▼ルガールにつかみ技をキメると，奥にいる黒豹が援護攻撃をしてくる

草薙柴舟

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

壱式（いちしき）

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

六式（ろくしき）

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

拾壱式（じゅういちしき）

攻撃値	18	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

拾四式（じゅうよんしき）

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

拾四式（じゅうよんしき）

攻撃値	20	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

「絶対的な力の前には あらゆるものが無力と化すのじゃ！」

ヤマタノオロチを倒し，その後千八百年に渡り，連綿と受け継がれてきた，それが草薙流古武術じゃ。決して歴史の表舞台に立つことなどないと思うておった我ら草薙一族が，世界最強と呼ばれる日がこようとはの。

ルガールじゃよ。ルガールが，このワシに，素晴らしい力を与えたのじゃ。オロチ一族の力……そう，暗黒のパワー，底知れぬ恐怖の力を，ワシは我がものとしたのだ。何を恐れることがあろう？我が拳，我が力，我が炎をもって，絶対的な力の存在を示してやろうぞ。草薙家の歴史の中で，このワシが最強であると証明してくれよう。KOFは，その晴れ舞台となるじゃろうよ。

PROFILE

名前：草薙　柴舟（くさなぎ さいしゅう）
格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）
国籍：日本
誕生日：11月27日
年齢：50歳
身長：177cm
体重：68kg
血液型：B
趣味：釣り
好きな食べ物：カレーうどん
得意スポーツ：ゴルフ
大切なもの：草薙家のプライド，草薙　静（妻）
嫌いなもの：高いところ（高所恐怖症）

強パンチ(Cボタン)

弐拾弐式 (にじゅうにしき)

2HIT

攻撃値	初期値50(50+25)	キャンセル	○+○
得点	300+300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	16+16	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

七式 (ななしき)

攻撃値	54	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

拾弐式 (じゅうにしき)

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	14	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

弐拾参式 (にじゅうさんしき)

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

弐拾六式 (にじゅうろくしき)

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

弐拾五式 (にじゅうごしき)

攻撃値	22	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	×
		ガード しゃがみ	○

弐拾七式 (にじゅうななしき)

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

参拾参式 (さんじゅうさんしき)

攻撃値	20	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	7	ガード 立ち	×
		ガード しゃがみ	○

四拾弐式 (しじゅうにしき)

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

四拾弐式 (しじゅうにしき)

攻撃値	22	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

七拾六式 (ななじゅうろくしき)

攻撃値	50	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

七拾六式 (ななじゅうろくしき)

攻撃値	54	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	○

九拾八式 (きゅうじゅうはちしき)

攻撃値	50	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	14	ガード 立ち	×
		ガード しゃがみ	○

七拾九式 (ななじゅうきゅうしき)

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

七拾九式 (ななじゅうきゅうしき)

攻撃値	56	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード しゃがみ	×

必殺技

百八式・闇払い

↓↘→+AorC

弱	16	28	←弾発射
強	16	28	←弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100

なぎ払うように左手を振るい，地をはう炎をはなつ。弱強のちがいは，炎の速度と得点のみ。京の闇払いと比べて，炎を発射するまでの時間はわずかに遅いが，硬直時間は短い（結果として，柴舟のほうが攻撃動作は速い）。なお，炎の速度は互角だ。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	50	
得点	500	700
気絶値	27	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	燃焼	

百式・鬼焼き

→↓↘+AorC

弱	4	16	14	10	
	6（完全）		←着地		
強	4	20	20	10	
	6（完全）			←着地	

0/60秒 20 40 60 80 100

ヒジを突き上げたあと宙に舞い，周囲を炎でなぎ払う。1発目の攻撃判定がでる，写真2枚目のポーズまで完全無敵。攻撃の出現が京より速いぶん無敵時間が短く，着地時の硬直時間が長い。また，前方への移動距離が大きいぶん，遠くの相手に攻撃が届く。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

	弱	強
攻撃値	55，35	55+35
得点	500	700+700
気絶値	14	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/5	2/3
ヒット効果	燃焼ダウン	のけぞり+燃焼ダウン

四百弐拾七式・神懸（かむかかり）

→↘↓↙←+AorC

弱	18	4	16	28
	6（全身）	←着地		
強	28	2	16	28
	10（全身）	←着地		

0/60秒 20 40 60 80 100

前方へ小さく跳ねて着地時に体当たりをしかけ，食らって吹き飛んだ相手を，突き上げるコブシで燃やす。跳ねる瞬間まで全身無敵で，さらに1発目の体当たりはしゃがみガード不可。強でだすと，攻撃動作が遅くなるかわりに跳ねる距離が伸びる。

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	1発目のみ×

空中連続ヒット
あり

	弱	強
攻撃値	40+50	
得点	500+500	700+700
気絶値	15	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	ダウン+燃焼ダウン	

特殊技

ぶっ飛ばし攻撃　CD同時

[illegible]

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24

キャンセル	○
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

空中ぶっ飛ばし攻撃　ジャンプ中にCD同時

[illegible]

攻撃値	66
得点	800
気絶値	24

キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	×

攻撃避け　霞

カウンター攻撃　外式・霞裏肘

攻撃値	38
得点	900
気絶値	12

キャンセル	○
ヒット効果	のけぞり

ガード方向	
立ち	○
しゃがみ	○

裏百八式・大蛇薙

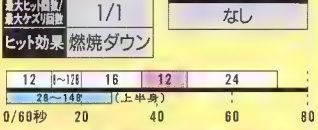
↓↙←↙↓↘→+C

攻撃値	150
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1
ヒット効果	燃焼ダウン

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

両手の間に炎を発して構えたのち，すり合わせた手に炎をやどらせ，踏み込みながら豪火をはなって広範囲を焼き払う。前方へ踏み込む直前まで上半身無敵。写真3枚目のポーズ中にCボタンを押しっぱなしにしておくと，最大60分の128秒まで，動作を止めておくことができる（ちなみに，最低は60分の8秒）。京の大蛇薙に比べて，最初の「炎を発して構える」までの動作が遅いぶん，攻撃判定の発生速度も遅い。



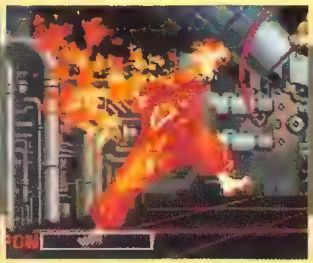
▲正面を向いて両手をあわせ

▲広げると小さな炎が発生する

▲このポーズは止めておける

▲片足を上げ，両手を閉じて

▲炎をすり合わせたあとは


▲全身を赤熱させて前方へ大きく踏み込み

▲両手を大きく振り回して，周囲に轟火をはなつ

▲食らった相手は燃えて吹き飛び，ダウンする

▲轟火は短い時間，体の周囲に発生したあと

▲かすれるように消え去る

特殊技

外式・轟鎖

→+C

空中の相手をダウンさせられる。しゃがみガード不可。

攻撃値	56
得点	800
気絶値	23

キャンセル	×
ヒット効果	のけぞり（空中の相手はダウン）
ガード方向 立ち	○
ガード方向 しゃがみ	×

投げ技

一刹背負い投げ

相手の近くで ←or→+CorD

とらえた相手を地面へ倒し，さらにコブシをたたき込む。

攻撃値	35+35
得点	1000
気絶値	0

攻撃回数	2
投げ間合い 距離	28ドット
投げ間合い 高さ	—

オメガ・ルガール

●基本技

弱パンチ（Aボタン）

立ち（近距離）

ルガールフック

攻撃値	26	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

立ち（遠距離）

ルガールチョップ

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

しゃがみ

ビースパンチ

攻撃値	25	キャンセル	○
得点	100	ヒット効果	のけぞり
気絶値	10	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ○

垂直ジャンプ

イーグルクロー

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	12	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

斜めジャンプ

イーグルクロー

攻撃値	26	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード方向	立ち ○ / しゃがみ ×

「運命には勝てん！ お前たちは死んでそれを理解するのだ！」

柴舟？　あの男の力，失うには忍びないのでな，蘇生治療を施したのだ。ついでに，小細工もしてやったがな。洗脳し，オロチ一族のパワーを授けたのよ。今大会の，ちょうど良い余興になろう。とくに京クンにとってはな……ククッッ。

オロチ一族はかつて，我が片目を奪った。だが，その力を利用し取り込んだ私に，敗北の二文字は存在せぬ。生まれ変わった私の前では，何人たりとも歯向かうことはできぬぞ。前回の屈辱，晴らさせてもらおう……じっくりとな。KOFは，そのためにしつらえた舞台なのだからな。

さて，哀れな小羊どもが，のこのことやってくる頃だ，私はそろそろ，失礼させてもらうよ……。

PROFILE

名前：ルガール・バーンシュタイン（＝オメガ・ルガール）
格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘技
国籍：？
誕生日：2月10日
年齢：？
身長：197cm
体重：103kg
血液型：？
趣味：世界征服（ただし，数ある趣味のうちの一つにすぎない。銅像コレクションはあきたのでやめた）
好きな食べ物：好き嫌いはない
得意スポーツ：とくにないが，なんでもソツなくこなす
大切なもの：悪の心
嫌いなもの：正義，とりあえず自分の邪魔をするヤツ

強パンチ(Cボタン)

リボルバークラッシュ

攻撃値	56	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ゲルクラッシャー

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

メタルクラッシュ

攻撃値	58	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ジャガークロー

攻撃値	58	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ジャガークロー

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

弱キック(Bボタン)

ローニードル

攻撃値	28	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ルガールソバット

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ビースキック

攻撃値	26	キャンセル	○
得点	200	ヒット効果	のけぞり
気絶値	8	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

イーグルビーグ

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	13	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

イーグルビーグ

攻撃値	28	キャンセル	×
得点	300	ヒット効果	のけぞり
気絶値	11	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

強キック(Dボタン)

スピニオンキック

攻撃値	初期値62(62+31)	キャンセル	○+○
得点	400+400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	20+20	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

オメガクラッシュ

攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	○

ガトリングキック

攻撃値	58	キャンセル	○
得点	300	ヒット効果	転倒
気絶値	16	ガード 立ち	×
		ガード 方向 しゃがみ	○

ローリングクラッシュ

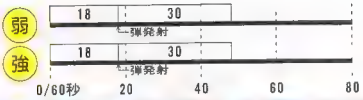
攻撃値	62	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	22	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

ローリングクラッシュ

攻撃値	61	キャンセル	×
得点	400	ヒット効果	のけぞり
気絶値	18	ガード 立ち	○
		ガード 方向 しゃがみ	×

烈風拳

↓↘→+AorC



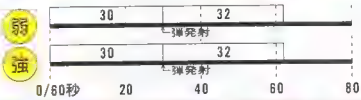
右手に気を集めて地面へ振りおろし，地をはう波動を前方へはなつ。攻撃速度は意外に遅め。弱強のちがいは波動の速度と得点のみ。

	弱	強
攻撃値	60	
得点	500	700
気絶値	28	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	のけぞり	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

カイザーウェーブ

→←↙↓↘→+AorC



両手に集めた気を前方で合わせて，巨大な波動を発射する。大型の飛び道具の中で最大の威力を持つ。動作速度は覇王手高拳並み。

	弱	強
攻撃値	90	
得点	700	1000
気絶値	32	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	なし
しゃがみ	○	

ジェノサイドカッター

↓↙←↖+BorD

	弱	強
攻撃値	初期値75(75+37)	
得点	400	600
気絶値	24	
最大ヒット数/最大ケズリ回数	2/2	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		空中連続ヒット
立ち	○	あり
しゃがみ	○	

右足を横に大きく振り回しつつ跳ね上がり，足先から発生する光の刃で周囲のものすべてを斬り裂く。攻撃判定が出現する直前（写真2枚目のポーズ）まで完全無敵。1発目（写真3枚目のポーズ）の攻撃判定は見た目よりも下に広く，「お互いの基本技が届かない距離でだされた，しゃがみ弱キックの足先」さえ斬れるときがある。攻撃動作に弱強のちがいはない。

ぶっ飛ばし攻撃

ディストラクション・ヒット　CD同時

上体を後方に引き，左足を高く突き上げる。攻撃位置が高い。

攻撃値	65
得点	800
気絶値	25

キャンセル	
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	○	

空中ぶっ飛ばし攻撃

デッドリーフォール　ジャンプ中にCD同時

両足で踏みつける。判定は普通だが，威力が高く動作も速い。

攻撃値	65
得点	800
気絶値	25

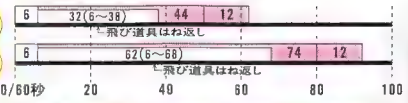
キャンセル	×
ヒット効果	ふっとびダウン

ガード方向		
立ち	○	
しゃがみ	×	

ダークバリヤー

↓↘→+BorD

突きだした左手から，飛び道具（小型，大型問わず）を反射させる能力を持つ，円形の力場を発生させる。攻撃前後のスキが少ない。弱強のちがいは，攻撃の発生時間。



	弱	強
攻撃値	64	
得点	600	800
気絶値	16	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/1	
ヒット効果	ダウン	

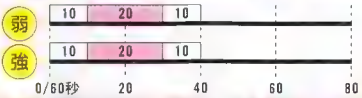
ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

ゴッドプレス

→↘↓↙←+AorC

前方へ突進し，地上，空中を問わず相手をつかんで画面端へたたきつける。ガードされたら跳ね返るが，ケズリ能力はない。



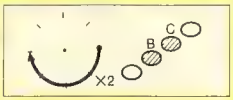
	弱	強
攻撃値	73(ケズリ攻撃値は0)	
得点	1000	1500
気絶値	20	
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/0	
ヒット効果	ダウン	

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

ギガンテックプレッシャー

(→↘↓↙←)×2+BC同時



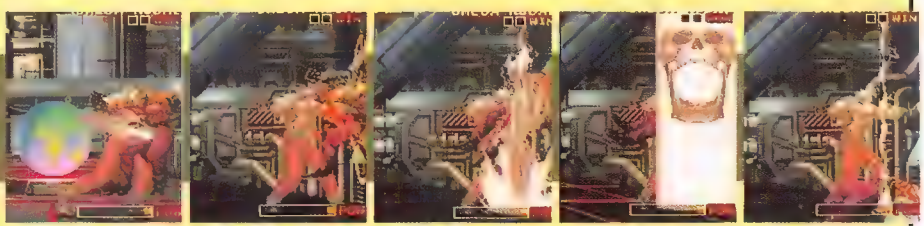
攻撃値	160(ケズリ攻撃値は0)
得点	2500
気絶値	0
最大ヒット回数/最大ケズリ回数	1/0
ヒット効果	ダウン

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

空中連続ヒット
なし

▲少しの間，身構えて　▲闘気を発しつつ突進

暗黒の闘気を腕に込めた，ゴッドプレスの強化版。画面端へ相手をたたきつけると，光の柱が噴き上がる。突進中は足元無敵。射程距離はゴッドプレスの倍　約1画面半だが，ガードされるとやはりケズれない。



▲食らった相手を捕獲し　▲画面端へ激突させると　▲下から暗黒の光が発生　▲ドクロが浮かび上がる　▲光柱は一瞬で消える

攻撃避け

イーグルスロー

体を横にかたむけ，裏拳をくりだす。攻撃速度は平均並み。

攻撃値	46
得点	900
気絶値	16

カウンター攻撃

ブラッシュ・アタック

キャンセル	—
ヒット効果	のけぞり

ガード方向		
	立ち	○
	しゃがみ	○

投げ技

スコーピオンデスロック

本作では投げ技あつかい。攻撃回数を抑える手段はない。

攻撃値	12×7
得点	1000
気絶値	0

相手の近くで

←or→+CorD

攻撃回数	7

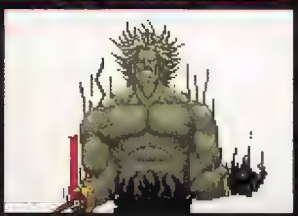
投げ間合い		
	距離	30ドット
	高さ	—

ENDING GALLERY

みなさんお待ちかね，「KOF'95」の全エンディング紹介ページだ。まずは下の共通パターンが表示されたあと，右に載せている各チームのエンディングへと突入する。なお，色ちがいキャラでプレイすると，エンディングのビジュアル内のキャラもちゃんとその色になるので，そちらは自力で見てみよう。

共通パターン

ルガール「クッ，このパワーを持ってしても勝てぬとは……！」

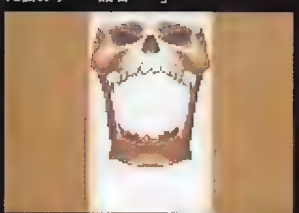


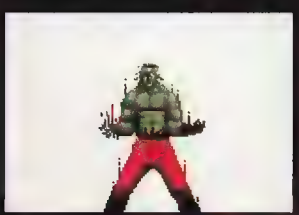
「ば，ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい。この世界が私を必要とする限り，私は必ず蘇る……。……さらばだ……！※」

※女性格闘家チームの場合：「さらばだお嬢さん……」

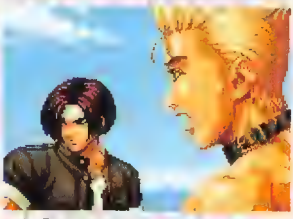
※エディットチームの場合：「その時にまた会おう……諸君……」

「!?……何だ！　か，体が……」





主人公チーム



紅丸「な，何だ今の影は!?」
京「まさか……？　いや！　何でもない。気のせいだ……たぶんな……。」

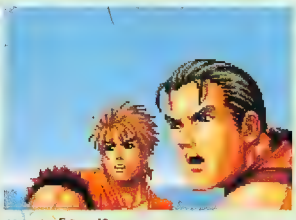
紅丸「……ん？　京！　親父さんは？」
大門「うむ，そう言えば見当たらんが……？」

京「……フッ，親父の事だ。あの程度で死ぬ訳ないと思っていたが……。その内ひょっこり帰って来るぜ。」
紅丸「そうか……。そうだな！」
京「それじゃあ，帰るか！　日本へ!!」
紅丸・大門「ああ！」

柴舟「京よ……。どうやらワシもお前も草薙の宿命からは逃れられん様じゃな。奴らが動き出した今，ワシら草薙一族にとってつらい戦いが始まるじゃろう。強くなれ。もっと強くな。……京。」

龍虎の拳チーム

ロバート「何や。何がどうなったんや!?」
タクマ「おそらく，暴走したエネルギーのパワーに，ルガールが耐えられなかったのだろう。……それよりも柴舟殿は？」
リョウ「そ，そう言えば……。」
タクマ「フッ，柴舟殿の事だ。あの程度では，死にはせんよ。さらばだ…柴舟殿……！
所で，2人とも。突然だが，わしは今回をもって現役に別れを告げようと思う！」



リョウ「えっ!?」
ロバート「な，何でですか？」

タクマ「さすがに，そろそろ身体の方が限界でな……。リョウ，ロバート……お前達には2人で館長の代理を務めてもらう！」
ロバート「し，師匠！」
タクマ「その代わり，ワシは極限流の裏館長として道場を裏から仕切り，お前達をビシバシと鍛えてやる！」
リョウ・ロバート「え!?」
ロバート「し，師匠！　それって，結局今と変わらへんのやないですか！」
タクマ「ん!?　そうか！……まあ，そんな事はどうでもいいではないか！」
ロバート「何か嫌な予感が……リョ，リョウ！　今度はユリちゃんをメンバーに入れるべきやと思うで！」
リョウ「あ，ああ。同感だ！」

餓狼伝説チーム

ジョー「一体何がどうなったんだ!?」
アンディ「たぶん，……暴走したエネルギーのパワーに，ルガールが耐えられなかったのだろう。しかし，あの邪悪な影は一体……？」
ジョー「ああ，あの影を見た瞬間は全身に鳥肌が立っちまったぜ。」
テリー「……どうやら，ギースでもクラウザーでもルガールでもない何者かが，まだこの世界のどこかで，何かを企んでいるみたいだな。」

アンディ「兄さん……。」
テリー「まあ，その時はその時だ！　それ自体オレ達に関係あるかどうかも分からないからな。」
ジョー「そう言うこったな！」

タクマ「2人とも何を言っとる！　さっさと帰って修行するぞ!!」

リョウ・ロバート「や，やっぱりこうなるのか。とほほ〜……。」

アンディ「じゃあ，兄さん。ジョー。次があるならその時はまた！」
テリー・ジョー「ああ！　キングオブファイターズで！」

ギース「そうか……やはりビリー達には荷が重かったか……。どうやら他人任せではいかんようだな。」

「フッフッフッ……楽しみにしておけ……。
テリー・ボガード！」

スタッフロールについて

チーム別のエンディング・ビジュアルが終了すると，このゲームの開発にかかわったスタッフの名前（ほとんどがペンネーム）が，画面の下から上へとスクロールしていく。ネオジオCD版でアテナチームを使ってクリアすると，このスタッフロールのバックでアテナが歌を歌うのだ （→P.8）

VOICE

A・SOGI
A・MAETSUKA
E・TSUDA
E・YANO
H・IKOMA
K・HORIE

怒チーム

ラルフ「な，何だったんだ。ありゃあ!?」
バイデルン「ルガール……。どうやら暴走した暗黒エネルギーのパワーに耐えきれなかった様だな。」
クラーク「しかし，あの暗黒のパワーとは，一体……？」
ハイデルン「……分からん。だが，この世界のどこかで，あのパワーを元に何かを企んでいる者がいる可能性があると言う事だ。」
ラルフ「そんな奴が現れりゃ，またオレ達で叩き潰してやりますよ！」
ハイデルン「フッ……。頼もしいものだな……。」

ハイデルン「よし！　これにて作戦は終了！　後は上の連中に任せて我々は直ちに基地へ帰還する！」
ラルフ・クラーク「了解！」

ハイデルン「サンドラ。クララ……。これでお前達の魂も安らぐ事ができるだろう。また，私自身もな……。」

サイコソルジャーチーム

ルガール「まあいい，人間が私を必要とする限り，私は何度でも蘇る！」（共通パターンのこのセリフのあと，画面が変わる）

アテナ「そんな事ない！　この世にあなたを必要としている人なんて……。」
ルガール「いないと言い切れるかね？　……言い切れまい。そもそもお前達が私を倒した事を感謝してくれる人間が何処にいると言うのだ。フッフッフッ，いずれ人間は滅びる運命にあるのだ。滅びる運命にな……。……では，……さらばだ……。」

ケンスウ「何やったんやろ。一体？」
チン「どうやら，あの恐ろしく邪悪なエネルギーのパワーに耐えきれなかった様じゃな。しかし，あの影は一体……？」
アテナ「お師匠様……。ルガールが言うてた様に人間は滅びる運命なのでしょうか!?」
チン「……あヤツの言う様に確かにわしらの戦いも孤独じゃ……。本当の所はどうなるか誰にも分からんよ。」
ケンスウ「なあ，お師匠さん……。人間はそんなにアホやないで！　自分らの進まあかん道ぐらいちゃんと分かってるって！　なあ，アテナ！」
アテナ「……うん！　……そうね，ケンスウ……。」
チン「……うむ，そうじゃな！」
アテナ「よし！　じゃあ，帰りましょう！」

ケンスウ「それよりオレ，腹へったで！」
アテナ「クスッ，いくらがっこつけても，やっぱりケンスウね。」
ケンスウ「ん……？どう言う意味やぁ？」
アテナ・ケンスウ・チン「ははははははは……。」

キム・チーム

キム「あの影は一体……？」

チョイ「チャンのだんな。」
チャン「何だ？」
チョイ「あっし思うんですがね。なんかこのままキムのだんなと一緒ってのもいいような気がしねえでヤンスか？」
チャン「ああ，オレもなぜかそう思っていた所だ。な～んかオレ達も丸くなっちまったなぁ。」
チョイ「そうでやんすねぇ……。」

キム「よし！　2人とも！」
チャン・チョイ「は，はい！」
キム「早速明日から次のキングオブファイターズに向かって，猛特訓を始めるぞ！」
チャン・チョイ「え，えぇ～!!」
チョイ「ま，またでヤンスかぁ！　うっき～！　前言撤回でやんす！」
チャン「か，考えが甘かったか……。こうなったら……。」

チャン・チョイ「逃げるでやんす～！」
キム「あっ，おい，待て～！」
チョイ「これじゃまるで前回と同じでやんす～！」

女性格闘家チーム

マイ「一体何がどうなったのかしら!?」
キング「たぶん……，暴走したエネルギーのパワーに，ルガールが耐えられなかったのでしょう。しかし……，あの邪悪な影は一体……？」

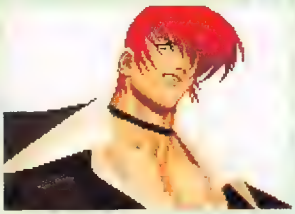
ユリ「う〜ん……まあ，みんな無事だったし。優勝もできたし。それでいいんじゃないの！」
マイ「うん！　そうそう。明るくぱあ〜っと行きましょうよ。」
キング「……そうだね！　よし……！　早速，店に戻ってパーっと行くかい！」
マイ・ユリ「やった〜！」

マイ「や〜い！　アンディ！」
ユリ「ざまあみろ〜！　お兄ちゃん！」
マイ・ユリ「キャハハハハハ！」

キング「はあ〜……全く。なんなの，この2人は……。」

ライバルチーム

ルガール「ば，ばかな……この私がこんな事で……。」（共通パターンのこのセリフのあと，画面が変わる）



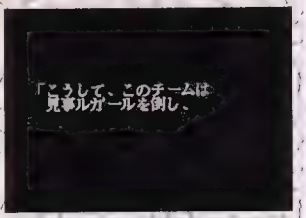
八神「フッ，愚か者め……！　その力は一族の血を受け継いだ者でなければ，手にする事はできんのだ。他人がどうあがこうと，使いこなせるものではない。」
ルガール「……そうか……。ならば貴様はその血を受け継いでいると言う事か。フッフッフッ……まあいい，この世界が私を必要とする限り，私は必ず蘇る！　貴様達は，その時まで生かしておいてやる。……さらばだ……。」

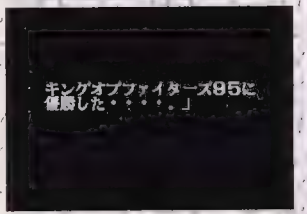
ビリー「な，何だ!?　一体！」

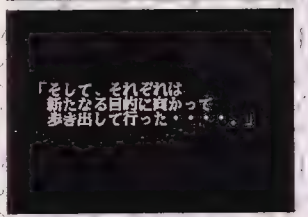
八神「フッフッフッ。その力は我が八神のものだ。貴様などにわたしはせん！　さて……。では，後片付けでもするか。」
如月「……何!?」

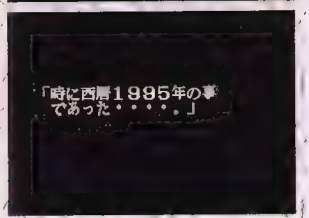
ビリー「く，くそ〜！　貴様，一体……。ギ，ギース様……。」

エディットチーム

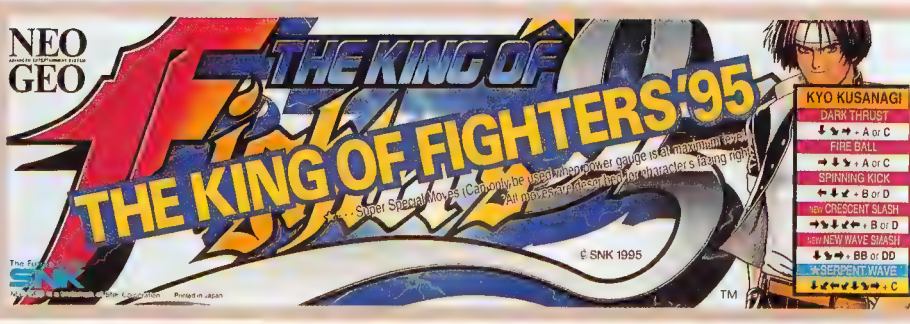






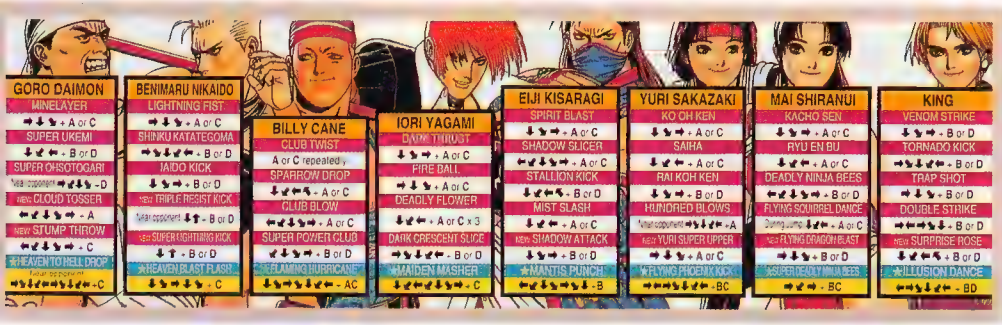


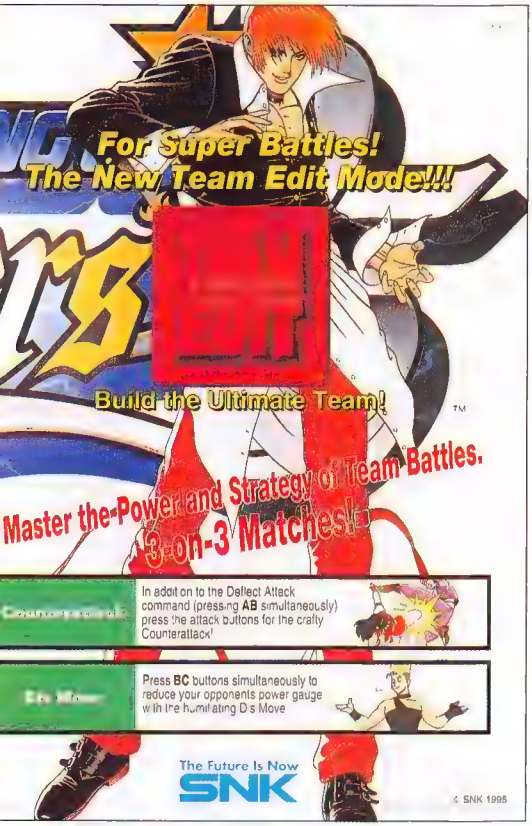
八神「フッフッフッ。待っていろ，京。次は確実に殺してやる……。ハッハッハッハッ……！」



KOF'95 in U.S.A.

めったに見ることができない,『KOF'95』海外バージョンのインストラクション・カードを,まとめて紹介しよう。必殺技の英語名をじっくりと見ていくと,なかなかおもしろいぞ。なお,海外バージョンと国内バージョンのちがいは,舞の胸が揺れないこと（家庭用のみ隠しコマンドで揺らすことが可能）,初期設定では血しぶきがでないこと,など。



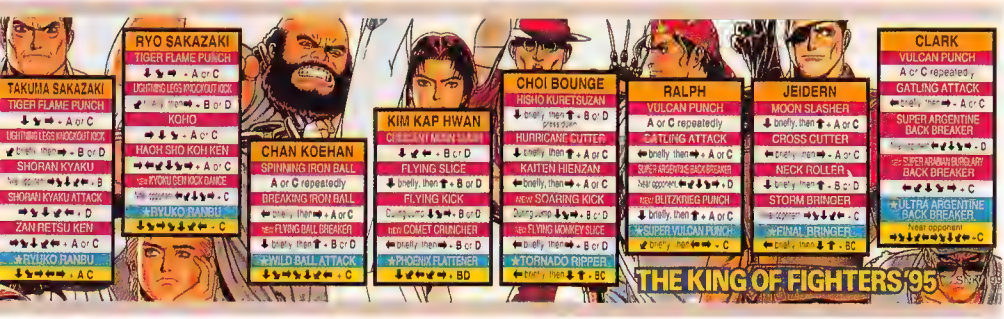


K.O.F. '95

Initial Settings—Screen 1	
Playing Time	Normal
Continue	With
Demo Sound	With
How to Play	With
Difficulty	Level 4
Credit/Level	With/With
Game Mode	Team

NEXT PAGE

▲海外バージョンのテストモード。難易度の初期設定はレベル4だが，プレイ料金の割安な海外では，難易度が最高に変えられている場合が多い



THE SEXY OF Fighters 95

見事KOF'95への出場を果たした女性格闘家たちの魅力を、ほんの一全開で紹介していくこのコーナー。

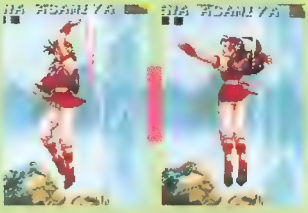
今回は、前作とのちがいをテーマに、新ポーズの動作からめぼしいものをピックアップしてお届けする。お見逃しのないように。

麻宮アテナ

▼試合開始。前作で、計16パターンあった変身ポーズの途中に、2枚目のようなウインクが追加された

▶色ちがい。セーラー服は夏服。スカートが短く、道着は半袖になっている

▶新しい勝利ポーズ。マネするときは、手足の位置関係に注意しよう



▲サイコソードの攻撃後（フォロースルー）。ものの見事なカメラ目線ですなぁ

不知火 舞

▶新しい勝利ポーズ。いきなりカサが出現する。2枚目までの動作は龍炎舞と同じ

ユリ・サカザキ

▶中立ポーズでの胸の揺れがパワーアップしたユリの新しい勝利ポーズ。腕を2回挙げ、3回振り回し、ジャンプしたあとピースする

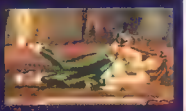
キング

▶これも新しい勝利ポーズ。このような順序で上着を脱いでいるのだ

ザ・脱衣

お約束。今回の脱衣も、必殺技or超必殺技でKOすると見ることができる（シングル戦は2本目のみ）。動作は前作と同じだが、服装の配色が変わった。右側の転倒ポーズは、色ちがいキャラのもの

ユリ・サカザキ



キング

§2
Interview

P.154
MASAHIRO NONAKA

P.144
MOE NAGASAKI

P.146
SNK STAFFS

萠に燃え燃え

長崎　萠 Interview

『KOF'95』のアテナ役で声優デビューを飾った長崎　萠ちゃんは，演劇の舞台で活躍している17歳の女の子。それだけにインタビューの答えもハキハキしていて，ものすごく好感が持てたぞ。

アテナちゃんとセーラー服

── 萠さんがこの業界に入ったきっかけは何ですか？

萠：高一のときに，いま所属している事務所（エルスタッフ・プロモーション）が開いていた，ゲームのイメージガールのオーディションでグランプリを受賞したんです。そのときにこういう世界でがんばろうと思いまして，学校をやめて上京しました。

── 長崎　萠というのは芸名だそうですけど，どんなところからつけられた名前なんですか？

萠：私の父が沖縄，母が長崎出身で，私も母と同じ長崎生まれなんです。「長崎」という名字はそこからきています。「萠」という名前のほうは，私が生まれた6月の雰囲気からつけていただきました。成長するとかそういう意味も込めて。

── デビューしたのは，いつですか？

萠：演劇の初舞台が，5月に行なわれた『ミッドナイト・フラワートレイン』という作品です。事務所の先輩である桜井　智さんの妹分的な役をやらせていただきました。10月にも，『足長おじさん』というミュージカルに出演します。

── 舞台のお仕事が多い萠さんが，今回『KOF'95』のアテナの声優をやることになったのは，どんな経緯からなんですか？

萠：私のプロモーション用の写真がセーラー服を着ているものだったんですが，それがアテナちゃんのイメージにピッタリだったからと聞いています。

PROFILE

●1978年6月21日生まれ●17歳●本籍沖縄●長崎県出身●153cm●41kg●B82・W56・H84●B型●剣道1級，水泳3級●趣味は手芸，読書，陸上（走ること）●チャームポイントは深く輝く瞳とりりしい眉●歌と日舞を勉強中

剣道の経験が役に立ちました

── アフレコ（声を録音する作業）のときはどうでした？

萠：すごく緊張しました。声の仕事ははじめてということもあったんですが，声に色とか表情とかつけないといけないですよね。お芝居とちがって，そぶりとかじゃなく，声だけで表現しないといけないんで，それがすごくむずかしいなと思いました。

── アテナというキャラクターは以前から知ってましたか？

萠：じつは，今回の仕事ではじめて知ったんですよ。最初にアテナちゃんのイラストが描かれている紙をいただいて，そのイラストからイメージをふくらませて，アフレコに臨みました。

── イラストから，想像したアテナはどんな女の子？

萠：すごく明るくて，なにかイヤなことがあってもメゲない，プラス志向の女の子。だから，明るく元気って感じをだそうと努力しました。

── 言いにくかったセリフってありま

すか？

萠：やっぱり「きゃあ」とかの悲鳴ですね。何回も録り直しましたし。

―― 攻撃するときのかけ声とかも，みなさん苦労するみたいですよね。

萠：じつは，中学校のときに，剣道をやってたんですよ。だから「ヤァ」とか「トォ」とか，そういうかけ声は，すごく言いやすかったんです。

―― アレンジ・バージョンのCDの中では「MY LOVE～勇気を出して～」という曲のボーカルを担当されてますけど，歌を歌うのもはじめての体験ですよね？

萠：そうですね。これまではどちらかというと，歌ってそんなに歌うほうじゃなかったんです。カラオケとかもめったに行くことがありませんし。けれども，今回のレコーディングをつうじて，歌うことの楽しさを知ったような気がします。

「アテナ入ってる」私

―― 萠さんは，ネオジオのゲームで遊んだりするんですか？

萠：はじめてやったのが，『餓狼伝説3』の舞ちゃんだったんです。連続技もできますよ。舞ちゃんなら。

―― ゲーム・センターでプレイしたりもするんですか？

萠：ゲーム・センターでは，あまりやりませんね。っていうのも，事務所に，アーケード・ゲーム（MVSの筐体）があるんです，じつは。

―― いま萠さんがゲーム・センターで『KOF'95』をやってたりすると，ファンの人たちが寄ってきちゃうかもしれないですね。

萠：でも，私のプレイって，客観的に見たらスゴい絵かもしれないですよ。真剣になって，スポーツのようにゲームをやってますから。

―― というと，必殺技をだすとき，ゲーム中のアテナと一緒に叫んじゃったりするんですか？

萠：「ヤァ」とか，そのぐらいは声にでちゃうことがありますね。そうすると周りの人に「アテナ入ってるよぉー」って言われるんですよ。

―― 登場シーンの変身のときに，一緒にポーズとったりもしませんか？

萠：それはしないです（笑）。

もしも『KOF'96』があったら

―― 月並みですけれど，好きな男性のタイプは……？

萠：じつは私，4人姉妹の次女なんですよ。女の子ばっかりで育ってるんで，すごくお兄さんっていうのに憧れてるんです。やさしいだけじゃなくて，いけないときは怒ってくれる，お兄さんタイプの人が理想ですね。

―― 萠さんがこの業界で目標としているのはどんなことですか？

萠：私，大河ドラマがすごく好きなんです。見ていて，私も画面の向こう側で，大河ドラマの絵の1枚の中に入ってみたいなぁ，なんて思ったりすることがよくあるんです。それを実現するのが将来の夢ですね。

―― 今後の活動予定を教えていただけますか？

萠：12月の21日～24日まで，新宿のスペース107で「桜井智&朝倉薫演劇団クリスマスドリーム'95」というクリスマスライブ（問い合わせ先：エルスタッフプロモーション ☎03-3373-4117）に出演します。事務所の桜井　智さんたちと，歌や踊りやドラマなど，いろんなものにチャレンジする，客席参加型のパフォーマンス・ショーなんです。アテナちゃんの歌も初披露しますので，ぜひ多くの人に見にきていただきたいですね。

―― 最後に，もし『KOF'96』が来年作られるとして，アテナをまたお願いしますと言われたら，今度はどんなイメージでやってみたいと思いますか？

萠：これから先，ゲームをもっとプレイしていくにつれて，自分の中でアテナちゃんのイメージが，さらに固まってくると思うんですよ。『KOF'96』があるなら，そういうグレード・アップしたアテナちゃんでいきたいなぁと思ってます。

（1995.9.28 電波新聞社にて）

「KOF'96? もしも作ることになったら……」

SNK開発チーム KOF'96 95 Interview

大阪・江坂，SNK本社。昨年と同じ3名の「KOF'95』開発スタッフに，さまざまな質問をぶつけてみた。知られざる秘話から，次回作（?）に関する話まで……。本書でしか読めない，開発スタッフの「生の声」をお届けしよう。

燃え尽きた灰をかき集めて

── お久しぶりです。いや〜，驚かされました。

エリザベス（以下，エリ）：？？？

── 前回の「オール・アバウト・KOF'94』のインタビューは，去年の10月14日に行なっているんですけど，そのときに「KOF'95（以下「'95』）』はあるんですかってうかがったら，「今から「'95』をやることになったら僕らは死にます」って，そうおっしゃってましたよね。ところが，実際には「'95』が発売された。それも夏前に。そのへんの流れというか，エピソードみたいなものがあったら教えていただきたいんですが。

とよちゃん（以下，とよ）：プロ野球のオールスター戦に合わせたということで(笑)。

エリ：基本的に『'94』を作っている最中から，『'95』っていうのはあり得るだろうって，スタッフのほうも考えてましたんで，いざ作ることになったときは，ま，きたかなっていう感じで(笑)。あのインタビューのときも，『'95』っていうテーマはあったんですよ。ただ内容的にどういうものにしていくかをこれから考えようって時期だったので，たぶん「まだ」と返答させていただいたと思うんですけど。

── 実際のスタートはいつ頃だったんですか？

とよ：ちゃんとしたスタートということになると，初冬ぐらいですね。個人的には『'94』で完全に燃え尽きたつもりだったんで，『'95』に頭を切り替えるのが大変でした。

エリ：燃え尽きた灰をかき集めて，はじめたカンジですね(笑)。

くわやん（以下，くわ）：もう『'95』って数字がでるだけで，話をそらしてましたからね。

── 今だから笑ってお話しいただけますけど，ものすごくハードなスケジュールだったんじゃないですか？

くわ：泊まりっていうのは，日常茶飯事ですよね。完徹はないですけど，会社に泊まって，朝の4時，5時までやって，始業の9時前に起きてっていう。

── それはキツイ。

エリ：週に3回帰ったらまわりから白い目で見られるって世界で(笑)。週に1回か2回しか帰れない。それはもう，男も女も関係ないです。女性も同じです。

とよ：部屋がクサくなるんですよね，泊まってる人間が多いと。で，だんだん人が寄りつかなくなる。『KOF』の開発ルームはクサいとか言って(笑)。

くわ：この前までは，歩いて20分くらいのところに風呂屋があったんですけど，1月の阪神大震災で，ツブれてしまったんですよ。だから，いっさいシャワー施設もないし，お風呂もない。初夏の暑さの中で，3日も4日もお風呂に入れないっていうのはツラすぎる。仕方がないので，月1万円払って近くのスポーツジムの会員になって，そこのシャワーを利用するとか，苦労しましたね。

── それが，3か月も4か月もつづいたんですか？

くわ：そうですね。

エリ：今だから話しますけど，『'95』の最初の企画は，もっといろいろなアイデアを盛り込んだ「お楽しみバージョン」だったんですよ。ただ，ゲームソフトを作るというのは，いつもそうなんですが，決められたスケジュールに合わせて，広げるだけ広げたアイデアを取捨選択していかなければなりません。だから，『'95』でも，スタッフが毎日睡眠時間をケズってガンバってくれていたわけですけど，時間の関係で泣く泣くケズった要素がかなりありましたね。

── それは具体的に，どんなアイデアなんですか？

エリ：ナイショです（キッパリ）。何か作るときの大切なネタの蓄積ですから。

── 『'96』で使うってことですか？

エリ：まあ，もし『'96』や『'97』があれば，そちらでも使いたいですし，またちがったタイプの格闘ゲーム

を作るにしても，やっぱりそのへんが元ネタになってきますから。

―― 相当におもしろいものを考えていらっしゃるようですね？

エリ：ええ，それはもう夢のような。

チーム・エディット秘話

―― 『'95』の開発コンセプトをお聞かせいただけますか？

エリ：今回はチーム・エディットをメインに持ってきて，プレイヤーに遊ぶ幅を持たせたいっていうのが一番のコンセプトでした。当初はキャラクターのグラフィックのタッチも含めてリメイクしたいなって話もあったんですけど，そこまでは時間的に不可能だったんで，チーム・エディットと新しいゲーム・システムで，どこまでおもしろくできるかっていうのか勝負でしたね。

とよ：ゲーム・システムに関しては，『'94』で不満だった部分を改善したものをいくつか導入しました。たとえば，『'94』ではだしにくかった避け攻撃を，『KOF』流にアレンジして改良したのがカウンター攻撃だったりします。

くわ：あとは，前作のストーリーでは，京が名前だけの主人公だったんで，今回はかなり目立たせようとしました。そのあたりから，八神を設定しましたし，柴舟を中ボスにするっていうカタチをとったんです。オールスター戦でありながら，1本スジの通った京のストーリーを作るっていう感じですか。

―― チーム・エディットというシステムは，『'94』を遊んだユーザーからの要望で実現したものなんですか？

エリ：じつを言うと，『'94』のときからでていたアイデアなんですよ。ただ，『'94』では，チーム対戦っていうシステム自体が史上初の試みだったんで，まずそこが受け入れられないことにはどうしようもないだろうってことで，あえてチーム色を前面に押しだしていったんです。

くわ：『'94』のときに強調したのは，固定のチームのおもしろさですね。強いキャラがいるのに，べつのヤツは使いにくくて弱い。そいつをどういう順番で持ってくるかっていう，固定チームの中での試行錯誤――それが『'94』のおもしろさだったと思います。

エリ：『'95』のプランニング会議を何度も開いたんですが，そのときに必ずでてくるテーマが，「固定チーム内での試行錯誤と，自分のチームを作れることのどちらがおもしろいか」ってことだったんですよ。結局，『KOF』ならではのおもしろさを失ってしまう危険性はあるけれど，それでも自分でチームを作ってみたいよ，と。そういう声が圧倒的に多かったんで，チーム・エディットを導入したんです。

サムスピチームの出場は？

―― 新キャラクターとして，ライバルチームというのが入ってきましたけど，ほかに候補となったチームはなかったんですか？

エリ：いっぱいありましたね。なにしろ最初は，アメリカンスポーツチームも生き残っていたくらいですから。

くわ：開発上の事情で，8チームって限定しないといけなくなったんで，ものすごく悩んだ結果，アメリカチームをケズったんですけど……。これに関しては，ちょっとしたエピソードがあって，最初『'95』をロケテストにだしたときに，横に『'94』が並んでいたんですよ。で，『'95』には行列ができてたんですけど，『'94』のほうではアメリカチームでプレイする子がいるんですよ。もう，すっごい多いんですよ。

とよ：あの光景には，オドロキましたね。

エリ：すごいショックだったんでしょうね，自分の好きなキャラがいないっていうのが。あれはちょっと心痛かったよね，作った側はね。

とよ：『'95』があるのに，まわりの『'94』の台に全部人がついて，アメリカチームでゲームしてて。

―― はずすチームとしてアメリカチームを選んだのはなぜなんですか？

エリ：逆に，はずせないものから順に残していったんですよ。当然，主人公をはずすわけにいかない。『餓狼』『龍虎』もはずせない。アテナは唯一『'94』の女の子のオリジナル・キャラクターとなるんで，アテナチームもはずせない……と考えていくと，結果としてアメリカンスポーツチームをはずすしかなかったんです。

―― たとえば「サムライスピリッツ」のキャラクターを新チームとして登場させようという考えはなかったんですか？

エリ：『サムライ』はね，何度も投入していく検討はしているんですけど，武器を使うキャラとそうでないキャラとのバランス調整がむずかしいですよね。容量的にもやっぱり，武器あり・武器なしでキャラクターを用意しなけ

ディレクター

エリザベス
ELIZABETH

ればいけないでしょうし……。それでも無理してでも入れたいなぁって思った時期もあったんですけど，最終的には時間との兼ね合いで，断念せざるを得ませんでしたね。

――ということは，将来的には，可能性があるかもしれない？

とよ：あくまでも僕個人の意見として言わせていただくなら，今まで『KOF』の餓狼キャラ，龍虎キャラっていうのは作ってきたんで，『KOF』のサムライ・キャラ――僕らが作ったらこうなるっていうのもやってみたいなぁとは思います。

――期待してます。

餓狼キャラの「潜在能力」は？

――今回，「超必殺技」のもう1段階上があるっていうウワサが盛んに流れていたんですけど，そういう企画はなかったんですか？

とよ：そうとうパソコン通信でウワサが流れてたみたいですね。僕らも拝見させてもらいましたけど，「ある」って断言しているのがスゴイですよね。

エリ：みんなで，そんなの入れたっけ？って笑ってましたよ(笑)。

くわ：『餓狼3』で潜在能力というのがあったから，『'95』でもそういうウワサが流れたんだと思います。

――『餓狼3』といえば，パワーダンクなどの『餓狼3』で追加された新必殺技が，『'95』のテリーたちも使えるようになってますよね。

とよ：そのへんは，リアルタイムで情報をもらって作りましたから。ただ，アンディと舞に関しては，『餓狼3』での新必殺技がシステムにからんだ技でしたよね。奥のラインから攻撃してくるとか，奥のラインも攻撃できるとか。『'95』には，そういうスウェーラインのシステムがないんで，独自の新必殺技を作ったんです。

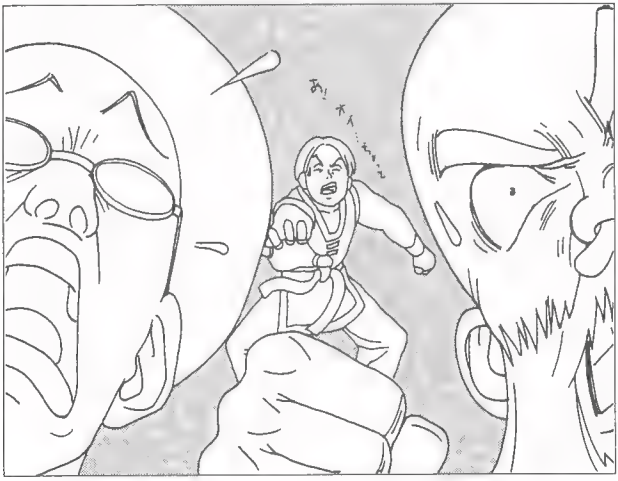
――『餓狼3』の潜在能力を『'95』でも再現しようという企画はなかったんですか？

くわ：実際のところ，『餓狼3』が発売されたあとに，潜在能力があるっていうのを僕らも知ったんで，当然入れられる時間もなかったですし，どういうものなのかっていうのも，よくわからなかったんですよ，ホントに。

――社内でも秘密になっていたんですね。まあ，もし入れたとしたら，餓狼キャラだけズルイって言われるでしょうしね。

とよ：そうですね，どうせやるなら24人，全員やりますよ。

エリ：おいおい(笑)。



――あと，今回アーケード版でも，ルガールと柴舟が使えるようになっていますが，今までのSNKのゲームから考えると，アーケード版でボスが使えるというのは異例ですよね？

くわ：最終的に，家庭用だけにするかアーケード版でも使えるようにするか，悩んだんですけどね。たまにはこういうのもあっていいだろうっていう，そんなカンジで決まりました。

「キャプつば蹴り」ってナニ？

――バランスを調整していくうえで『'94』と性能を変えた技っていうのも結構あるんですか？

とよ：一番わかりやすいのは，リョウの虎咆とロバートの龍牙でしょう。『'94』では，リョウの虎咆はギリギリでだせば飛び道具を抜けられたのに，『'95』ではできなくなった。逆に，ロバートの龍牙がそれをできるようになったとか。

くわ：だいたい，そういった当たり判定は，『'94』で強かったキャラクターはなるべく弱くせずに，弱かったキャラクターを強いキャラクターに合わせるように調整しています。もしも弱くすると，そのキャラクターを使っていた人がガッカリするでしょうからね。

――攻撃力とかのパラメータも調整しているんですか？

とよ：基本的には全部いじりました。結果的にもとにもどしたっていうのもあるとは思いますが，それなりに手は入れてあります。

――そうすると，『'94』より『'95』のほうが，バランス的に練り込まれたゲームと言えるんですね。

エリ：調整にかけた時間は『'94』のほうが長かったんですよ。24体ものキャラクターの調整をするのは，はじめてでしたからね。ただ，そのとき調整をやったのと同じメンバーが『'95』の調整も担当したんで，時間的には短かったんですけど，蓄積したものってあ

りますよね――ノウハウ的なものとか，感覚的なものとか，『'94』での反省点とか。そういうことを総合的に考えると，手前ミソですけど，たぶん前作よりはクオリティが上がってるんじゃないかなって思うんですけどね。

――ところで，『KOF』シリーズは，技の名前が非常にユニークなものが多いんですけど，これらはどんなふうにつけているんですか？

エリ：もうほとんど遊び感覚ですよね，みんなが決めるときを見てると(笑)。

とよ：いや，でもやっぱり京の技名をつけるときは，すごく悩みましたよ。カナ辞典やら国語辞典やら，ひっぱりだして。草薙一族はヤマタノオロチと闘ったっていう古いお話じゃないですか。だから，今だと「弱パンチ」とか「ストレート」とか呼ばれている技でも，その頃の時代に「ストレート」という言葉はないわけですよね。そこで，大昔の人がつけた名前っぽい雰囲気をだすために，古事記とかの本を一生懸命読みましたよ。

――ケンスウで「脚封翼蹴（キャプつばげり）」って名前の技があるんですけど(笑)。

くわ：あれは，デザイナーが考えたんですよ。この蹴りはぜひこの名前にしてくれって。

とよ：技名っていえば，クラークの新必殺技の名前が，なぜ「アラビアン～」なんだっていう疑問がどうもまわりの人にあるみたいなんで，ここでお答えしておきましょう。背景が中近東だったから，アラビアンにしたんです(笑)。前作は怒ステージの背景が中南米だったから「アルゼンチン～」，今回は中近東だから「アラビアン～」(笑)。前作の「アルゼンチン～」は偶然だったんですけどね。

『'94』と『'95』のちがいに迫る！

――「'94』で「空中龍虎乱舞」ができるっていうのを，以前僕らの本（A.A.KOF'94）でスクープしたんですけど，「空中龍虎乱舞」や「空中鳳凰脚」などの空中必殺技は，意図的に入れたものなんですか？

とよ：いずれもシステム上の問題で偶然そうなったっていうのがあって，まあこのくらいだったらいいかなと思って，そのまま残しておいたんですよ。

――それらをはじめとする隠しテクニックの数々は，『'95』でも大半は残されているようですね。

エリ：そうですね。そういうのを楽しんでいるユーザーというのも，けっこういますからね。どこまで直してどこまで残すかっていうのは，慎重に判断しましたけど。

――空中連続ヒット，つまり何か必殺技を当てて，ポーンと飛んだ相手にべつの技がまた当たるっていう現象が，『'94』よりも多くの技で起きるようになったと思うんですけど，なにか理由があるんですか？

とよ：プレイヤーが自分で連続技を見つけていく楽しさっていうのがあると思うんですよ。今回その要素を増やすことによって，「この技のあとにこっちの技が入る」っていう連続技発見のおもしろさを，ユーザーの間で広めてもらおうって思ったんです。

――京のあの連続技は……？

とよ：無限に入りつづけるってのが，調整していたバージョンではわからなかったんです。何回もチェックしたんですが……。

――ほかに『'94』と『'95』のちがいといえば，パワーゲージがMAXになったときの効果っていうのがありますよね。『'95』では，ガードキャンセルができるようになるというのと，受けるダメージが1.125倍になるという効果が追加されましたけど，ほかにもなにかアイデアがあったりしたんですか？

くわ：……（無言）。

とよ：あったけど，今ここでは言えないネタがひとつありますね。

エリ：またそのへんは機会があれば。

――じゃあ来年に。

エリ：来年ですか(笑)。

CPUキャラのアルゴリズムについて

――CPU戦についてうかがいたいんですけど，『'94』とはかなりアルゴリズムが変わってますよね。コンピュータの行動パターンは，どのような方向性で設定されているんですか？

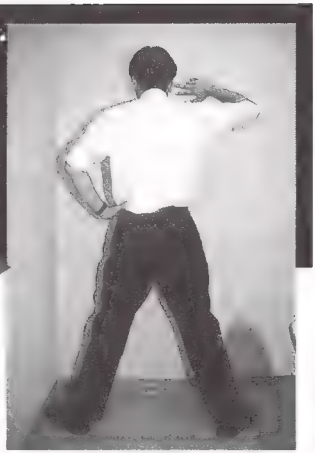
とよ：『'94』のCPUは，けっこう単純な攻略パターンにハメられていたみたいなんで，今回はできるかぎり，ひとつのパターンだけでやられてしまうようなことはなくそう，っていうのをコンピュータの動きのコンセプトにしています。それでもやっぱりパターン化されてしまうキャラもいますけどね。

――やはり制作側は，パターン化されにくいようにアルゴリズムを組むわけですね。

とよ：ええ。でも，結局プレイヤーの

メイン・プランナー……

くわやん
KUWAYAN



ひとつの行動に対して，コンピュータは8種類ぐらいしか反応のバリエーションを持っていないんで，プレイヤーが何もしないでいると，それに対して用意された8種類の反応のうちのどれかがでてしまうわけです。ただし実際には，さまざまな条件で，その反応の内容が変化していくので，そう簡単にはいかないはずなんですが……。『'95』のCPUのアルゴリズムは，そうした反応のバリエーションを『'94』のときのものから入れ替えたカンジですね。

── CPUが使う柴舟・ルガールと，プレイヤーが使う柴舟・ルガールとでは，性能の差があるんですか？

とよ：技の当たり判定はそのままですが，気絶耐久値とか，そういう数値の部分で，CPUが使った場合のほうが強くなるように設定されています。

舞の揺れる××

── 開発時のおもしろいエピソードはありますか？

エリ：舞ちゃんがね，揺れるのは胸だけじゃなかったんですよ。開発中にデザイナーが「ちょっと1回見てください」って私のところに言ってきて。不安になったんでしょうね，描く側も。で，見せてもらったら，回し蹴りをだしたあとに，しゃがんでピッて止まるんですけど，その瞬間にお尻がプリリリン(笑)。もうあらゆる行動で，お尻がプリリンプリリンしてまして。

くわ：今の倍以上揺れてましたよね。

エリ：舞ちゃんの動作パターンの半分は揺れの表現なんじゃないかっていうくらいのパターン数を使って，すべての動きをプリリンプリリンさせてくれましたからねぇ。

とよ：相当こだわって描いてましたからね。そんなに好きか，みたいな(笑)。

エリ：ただでさえ，海外では『'94』の舞ちゃんの胸の揺れをおさえたわけですから，これ以上はやめようっていうことでボツにしたんですけど。

▼草薙柴舟の名前を決定するまでに，かなりの試行錯誤があったことを感じさせる原画

── それに対して，アテナは全然揺れませんよね(笑)。

くわ：アテナは，どっちかっていうと，純情っぽい感じに設定してるんで。でもね，前作よりはちょっと色っぽくなったかなって思ってるんですけど。

とよ：それも，舞を描いてるヤツが描いたからじゃないですか(笑)。

くわ：個人的に，ちょっとアテナは大人になったかなっていう気がします。

── あと今回，背景に『'94』のヘビィ・D！とか『餓狼3』のヤマザキとか，いろんなキャラが隠れているんですけど，これはわかんないだろうっていうキャラって何かあります？

エリ：じつは，SNKの秘書課の女の子が，主人公ステージの背景にいます。知っている人が見れば，似てるって言ってくれると思うんですけど(笑)。

閑話休題

── たいしたことではないのかもしれないですが，僕らがいつもA.A.シリーズを作るとき気にするのは，メーカーさんが用意しているキャラクターの順番──オフィシャル順番と呼んでいるんですけど，それに忠実にページを構成していこうということですね。たとえば『餓狼』だったら，最初がテリー・ボガードで，つぎがアンディ・ボガードっていうのがあるじゃないですか。で，『'95』の場合は，いただいた資料の多くが，怒チームが最初にきているんですけど，これには何か理由があるんですか？

くわ：それは，プログラムに組み込んでいった順番ですね。一番最初にとりかかったのがハイデルンでしたから。データ関係とかをそういう順番にならべていたんで，資料もそうなっているんだと思います。

とよ：言われてみると，怒チームからはじまるのってすごく気持ち悪い順番ですよね。

── とすると，オフィシャル順番とは，ちょっと意味合いがちがうってことですか？

エリ：そうですね。本にするときは，好きなように並び替えてもらってかまわないです。

── わかりました。では今回は，キャラクター・セレクト画面の左上から右下へ向かっていくような順番であつかわせていただきます。

エリ：細かいですね(笑)。

サブ・プランナー……

とよちゃん
TOYOCHAN

京人気大爆発

――『'95』の発売後の反響はいかがですか？

とよ：本屋で立ち読みしているときに，うしろでゲーム雑誌見ながら『KOF』の話をしている人がいたりすると，思わず聞き耳を立てちゃいますね(笑)。

エリ：『KOF』シリーズは，本当に女の子のファンが多いんですよ。ただ見ているだけの子もいますけど，実際にプレイしてみようっていう女の子も結構いて，それがうれしいですね。

とよ：実際，ロケテストのとき，スゴかったんですよ。

エリ：「キャー」とか叫んでましたからね。京がやられたときには「ヤメテー」って(笑)。

くわ：みんな一列に並んで順番待ちをしているんですけど，ときどきコンピュータ戦でゲーム・オーバーになる人がいると，女の子がつぎにゲームしようとしている人に「オープニングを見せてくれ」って頼むんですよ。しかも，2回つづけて(笑)。

とよ：で，2回きっちり見て。京がでてくるたびに，手を伸ばして……もう，スゴかったですよ。

くわ：ケンスウがやられたときも，『'94』の「なんでやねん」ってセリフをいっしょに言ったあと「キャーッ」(笑)。ホントに圧倒されました。

とよ：その女の子たちは，人間がプレイしている京でも，コンピュータの京でも，とりあえず京が勝てばうれしくて，負けると悔しいみたいですね。だから，コンピュータの京をプレイヤーが倒すと，相当怒ってました(笑)。

――去年のインタビューでうかがったときに，『餓狼』『龍虎』は人気あるけど，『KOF』のキャラクターとして，京を売りだしていきたいって話をしてくださったのを覚えているんですけど，見事に当たりましたね。

エリ：よかったですねぇ，本当に当たってくれて(笑)。

――ボクらも「オール・アバウト・シリーズ」を何冊もだしてきて，そのたびに読者からアンケートハガキをいただくんですけど，ふつうは本の内容についての感想が書いてあるものなのに，『A.A.KOF'94』のときだけは「京サマ素敵」とか，そういうのが妙に多かったですね。

エリ：京サマにはお誕生日が設定されてるんですけど，ファンの子たちがその日にプレゼントを送ってくれたんですよ。たとえば，火がつくウォッカとか。バレンタインデーのチョコレートの数も，ほかのキャラにくらべて尋常じゃないですね。

――そういえば，「A.A.KOF'94」のアンケートに，ユキ(京の彼女)が許せないっていうのも結構ありました。

くわ：そういうのは，ウチにもきましたね。京とユキを別れさせてほしいってハガキが何通か(笑)。

とよ：『'95』のプロフィールにも，「大切なもの＝彼女」って書かれてますけど，ちがう女の子の名前にすればよかったかもしれないですね。毎年，彼女が変わってる，みたいな(笑)。

――今回，ユキがゲーム中に大きくからんでくるような予定とかはなかったんですか？

くわ：最後のボスと闘う手前になったら，いきなりユキがうしろからでてきて，京を止めるっていう演出案は『'94』のときからあったんですけど，ボクとしては，あんまりユキは画面にだしたくないんですよ。イチャイチャとかもさせたくないんで。

『KOF』シリーズがヒットした理由

――「KOF」というシリーズは，何でこんなにウケたんだと開発現場のかたがたはお考えですか。

とよ：やっぱりユーザーのツボをうまいこと突いたっていうことなんでしょうね。

エリ：単純にね，プレイヤー数が多いっていうのが，最初びっくりさせた要素だとは思うんですけど，プレイそのものも，3対3というシステムのおかげで，それなりの時間遊べるじゃないですか。格闘ゲームがあまり得意ではない人でも，100円で満足感を得られるゲームかなって気がしたんですよ。昔は私もヘタっぴーだったんで，最初にスタッフに言ったのは，「1ステージ目は，私らでも何とか勝てる難易度にしてください。そのあとはキツくなってもいいから」ってことだったんです。1ステージでも勝てると，うまくない人でもそれなりに100円で満足感を得られますからね。で，それが楽しくなると，今度は2ステージ目を絶対クリアしたいとかいう感覚になるだろうから，そういう巧みなバランス調整をしてほしいと，スタッフには言ってたんですけど。100円で得られる満足感，それが『KOF』の人気の秘密かもし

れませんね。

―― キャラクターの魅力というのもありますよね。

とよ：ボクら自身，ここまでキャラクター人気が高まるとは思いませんでしたね。

エリ：ゲームはおもしろかったら人気がでるのはわかりますけど，キャラクター人気は結構不思議な部分がありますね。チョイ・ボンゲとかチャン・コーハンなんてのは，悪役だからキラわれて，マンガとかでもそういうイヤな役をやらされるだろうなあって思ってたんですけど，かわいそうなくらいキムが悪役ですからね(笑)。

とよ：キャラクターが起ってますよね，キムチームは(笑)。

エリ：やっぱり，そういうキャラクター性が，うまいこと前に押しだされるようなカタチで，表現できたんでしょうね。描き手やら作り手が想像していた以上に，プレイヤーのみなさんがいろいろ発想を豊かにして受けとめてくれたっていうのもあるんでしょうけど。

―― これだけ全部のキャラクターが起っていると，もしも『'96』を作ることになった場合に，どのチームをはずすかっていうのがむずかしいですね。

エリ：むずかしいですねぇ。

とよ：増やすんですか？(笑)

エリ：ウチの会社も新作どんどんだしますよね。で，こいつカッコいいとか，人気でたとかでガンガン入れてったらね，最後は100人くらいになっちゃうかも(笑)。

とよ：ひぃ～(笑)。

―― 次回作があるとしたら，10チームぐらいになるんじゃないかとボクは予想しているんですけど。

とよ：やりたいのは，やりたいんですけどね。いちおう2D格闘ゲームのトップを目指して作ってるつもりなんで，やっぱり数でも負けたくないし，内容でも，もっともっといろんな要素入れたいっていうのはありますね。ただ，最近のゲームは，どんどんシステムが複雑化していって，本来ゲームが持ってる楽しさ――娯楽性とかエンターテインメント性とか，そういう部分から何かズレているような気がするんです。ヘタな人がやっても，うまい人がやっても，楽しいっていうところは，絶対に忘れたらいけないと思いますし。そのあたりに注意しながら，つぎの作品を考えていきたいなとは思ってるんですけどね。だから，2Dの格闘ゲームにしても，作りかたによっては，まだまだおもしろくできるんじゃないかと思ってます。

―― 話は変わりますが，もしも機会があったら，「KOF」の開発チームは，ポリゴンにチャレンジしてみたいとお考えですか？

とよ：チャレンジしたいとは思いますけど，今の『KOF』のキャラクター数で作るのはちょっと……(笑)。

どうなる『KOF'96』？

―― では最後に，もう恒例となっている，この本の読者に向けてのメッセージをお願いします。

とよ：基本的なゲーム・システムの部分に，かなり関わったんですけど，自分ではまだまだ「ああいうのをやってみたい」といった思いがあるんですよ。そういうのをもとに，今後もっといいゲームを作っていこうと。もしもまた『KOF』を作る機会があったら，一番を目指してガンバりたいと思ってますので，よろしくお願いします。

くわ：えー，そうですね，エンディングとかを見ていただければわかると思うんですけど，次回作への伏線を張りまくってしまってますんで，そのへんはきっちりカタをつけなければいけないと思ってます(笑)。

エリ：前回『'94』のときにも言ったんですけど，本当にプレイヤーのみなさんに要望をだしていただくかぎり，2001年までつづくかもしれません(笑)。そういうプレイヤーのかたがたにささえられての『KOF』ですので，じっくりとこれからも応援していただきたいと。それに応えられるようにスタッフのほうもまたガンバりますので，よろしくお願いします。

―― ありがとうございました。……というところで，ふつうのインタビューなら終わるはずなんですけど，去年のこともあるので(笑)そうもいきません。最後の最後にひとことだけうかがいます。ズバリ，「KOF'96」は，あるんでしょうか？

とよ：『'96』じゃなくて『'9X』でいきましょうか。

エリ：うん。『KOF'9X』(笑)。

―― 考えてみると，2000年になると『KOF 2000』になるんですかね。「シ×シティー」みたいですね(笑)。

とよ：やっぱり，1999年でケリつけたいですね，ストーリー的に。

エリ：地球が滅亡しちゃったりして(笑)。

とよ：毎年，ストーリーにからんだヤツが1人ずつでてきて，最後に1999年で，地球を滅亡に追いやろうとする真のボスがでてくるっていうのはどうでしょう？(笑)。

エリ：でも，1999年だと京もだいぶおじさんになっちゃうなあ。

くわ：もしもこのまま『KOF』がずっとつづいていくなら，『KOF』のキャラは，歳をとらないようにするかもしれませんね。

―― サ×エさん状態ですね(笑)。

とよ：25歳になって，ガクラン着てる京とかイヤですしね(笑)。

―― なんかうまく逃げられてしまいそうなんで，話をもとにもどして(笑)，「KOF'96」はどうなんでしょう？

くわ：どうかなぁ。やっとこの間終わったところだから，あんまり考えたくないなあ。

エリ：このつづきはネオジオCD版を見ていただくということで……。

―― ネオジオCD版には，なにかが隠されているんですか？(注：このインタビューの時点では，まだネオジオCD版は発売されていない)

くわ：基本的なゲームの部分はいっしょです。ただ，演出的な部分でちょっとサービスしてあって，サイコソルジャーチームでクリアしたときは，アテナの新曲が流れて，バックで3人が歌って演奏するとか。それと，1コインでクリアしたときに，全員の記念写真のあとに，次回作の予告編が，かるーく入ってるんですよ。

▲午後7時ごろに撮影した，大阪・江坂にあるネオジオランド3号店。主人公チームのステージ背景とくらべてみるとおもしろいかも

とよ：「COMING SOON」だっけ？

エリ：「TO BE CONTINUED」じゃなかったよね？

くわ：たしか「SEE YOU NEXT YEAR」だったような……。

とよ：えー!? 「NEXT YEAR」はやめようって言ったのに(汗)！

エリ：でも，それでいったんじゃなかったっけ？

くわ：あっ，思いだした。「SEE YOU NEXT KING OF FIGHTERS」。コレですよ。

とよ：ああ，そうそうそう（ホッ)。

くわ：でも，たしか予告編の最初に「1996年，新たなるキング・オブ・ファイターズが……!!」って表示されたような気が……。

とよ：年数書いてるじゃないですか!?

エリ：そう，年内に発売するつもりなのね。

くわ：いや，それは……（汗)。

―― もう作るしかないみたいですね。では，また来年のインタビューでお会いしましょう(笑)。

(1995.9.20　SNK本社にて)

草薙 京のもう一つの素顔

野中政宏 Interview

『KOF'95』のキャラで、1,2を争う人気を集めている草薙　京。その声優・野中政宏氏にインタビューをしたところ、まるで京本人と話しているかのような錯覚におちいった。京ファンは必読だ。

睡眠3時間の修行時代

── まずは，この道へ入られたキッカケから教えていただけますか？

野中：語学大学にいたころ，放送部に所属していたんです。そのころDJコンテストとかで，テレビ局の人から目をかけてもらえたんで，ちょっといい気になっちゃったんですよ(笑)。で，やりたいことやってゴハン食べたかったから，それじゃあということで養成所のオーディション受けたら合格しちゃった。それで大学を辞めて養成所に入ったんです。最初のうちは，発声練習から，発音，早口言葉とか，まあ，ひととおりのことをやってました。

── 養成所だから，当然学費も必要ですよね？

野中：昼間はアルバイトをして，夕方6時から授業にでてました。僕，京都に住んでるんですけど，養成所は大阪なんです。だから4時すぎぐらいにはウチをでないと間に合わないんですよ。朝7時からずっと働いて，それが終わったら養成所に通って，ウチに帰ってきたらもう夜の10時ぐらい。それからゴハンを食べて，お風呂入って，ひととおりのことしたら12時ですね。そのあとに，また練習をしなきゃいけない。

── えっ，それからですか？

野中：やっぱり競争ですからね，この業界は。1〜2時間でも練習しておいたらだいぶちがうだろうと思って。結局，寝るのは2時，3時。

── ということは，睡眠時間は……。

野中：3時間か，4時間ぐらい。結構バイトに遅れていくことが多かったですね(笑)。当時はガソリンスタンドで働いてまして。養成所に通ってると，ときどきお金はでないけれど，仕事みたいな話がくるんですよ。それで「急ですけど，明日休ませてください」っていうのがよくあったんですが，ありがたいことに，いつも融通をきかせてもらえました。あの頃は，将来を夢見て本当，燃えてましたね。

『'95』がでなかったら俺のせい!?

── 京の声を担当するまでは，どのようなお仕事をされてたんですか？

野中：それまでは，企業の研修用ビデオに出演したり，ラジオCMのナレーションなんかをやってました。その頃には，同じ事務所の先輩の生駒さんとか臼井さんたちが，もうゲームの声優をやってたんですよ。で，稲毛さんがファンレターもらったとか，プレゼントもらったとか聞いて，いいな，楽しそうだなって思ってたんです。ショーのイベントに呼ばれたりして，あ，いいなぁ，僕も行きたいなぁって。ようするに，あこがれてたんですね。それで，SNK担当の山田マネージャーに，僕もでたいでたいって，ずっと言ってたんです。そんなときに，たまたま新しいゲームで新しいキャラクターがでるらしいと聞いて，これはチャンスだと。で，やりたいって言いつづけていたおかげか，やらせてもらえることになったんです。

── 担当キャラが草薙　京っていうのは，ツイてましたね。

野中：最初は，草薙　京って，そんなにいい役だって思ってなかったんですよ。たしかにカッコいいですけどね。去年『KOF'94』がでたときにゲーム雑誌を見てたら，餓狼チームが中心に書いてあった。それで「なんや，餓狼のほうがごっつええやんか。主人公チームどないなってんのやろな」って思って(笑)。『'94』うまくいったら『'95』だすつもりだろうに，それがでなかったら俺のせいだよな，なんて，すっごい考え込んじゃって……。だから続編がでて，本当によかったですよ。

── 京はすごい人気ですからね。『'95』のロケテストをやったとき，女の子たちがまわりに群がって，京が負けるたびにキャーキャーさわいでいたそうですよ。

野中：「くらえー」っていう技ありますよね。ファンレターに，あれがでて勝ったら，思わず画面に抱きつきましたって書いてあったんですよ。オーバ

ーに書いてあるんだと思ってたんですけど，実際にやるみたいですね。すごいですよねぇ，熱狂的で。うれしいかぎりです。

京のイメージは尾崎 豊

── 京はどんなイメージで演じてらっしゃるんですか？

野中：『'94』ではじめてやったときは，尾崎 豊をイメージしたんですよ。渡された資料には「貴公子タイプ」って書いてあったんです。動いてるのを見ても結構スマートじゃないですか。開発の人からは「デビルマンの変身前やあしたのジョーみたいな，ちょっと不良っぽいけど，話してみると結構いいヤツといったカンジで」と言われたんです。それで，パッと浮かんだのが尾崎だったんですよ。でも，尾崎は「燃えたろ」とか言わないだろうから(笑)，そこだけスマートになったカンジ。それでやってみたんですけど，はじめてだったんで，緊張してドギマギしてましたね。だから，去年の声は，うわずってるっていうか，ちょっと声が高いんです。「燃えたろ」と「食らえ！」がなかなか言えませんでしたし……。

── 『'95』になって京の声が落ち着いたのは，野中さんが慣れてきたからなんですかね？

野中：そういう部分もありますが，狙いもあるんです。『'94』をゲーム・センターでやっているときに，テリーとかリョウとかと闘うと，声で迫力負けしてるなって感じてたんですよ。それが何か悔しくて，もっと男っぽく，荒っぽくしてやろうと。そのかわり「燃えたろ」のところは，去年以上にカッコよく言いました。だからクールでナイーブでカッコいいヤツだけれども，怒ったらメチャメチャこわい。そういうキャラクターを演じたつもりです。ちょっと迫力を重視したもんで，声は去年よりもやや低めになってますが，1年経って京も成長したと考えていただければいいんじゃないですかね。都合のいいことに，修行に旅立って1年ぶりに帰ってきたっていう設定ですから。

── ゲーム・センターで聞く自分の声についてはどう思われますか？

野中：何か人ごとみたいなんですよ。『KOF』やるときは必ず京を使うんですが，自分が動いているという実感はないんです。そのかわり，自分で声をナマでつけてやってますけどね。「うりゃ，うりゃ，くらえ」とか。ステレオ・サウンドですね(笑)。

草薙 京，カーレースに出場？

── 野中さん自身は，テレビゲームはどんなものをプレイされるんですか？

野中：ゲーム・センターへ行ったら，まず『KOF』探します。あと，レースものもやりますね。

── 実際に車で走るのもお好きなんですか？

野中：そうですね。趣味は，やっぱり車。僕はもう，どうしてもそこに行っちゃう。モーター・スポーツにも小さい頃からあこがれてて，ああいうふうに運転してみたくて，B級ライセンスまで取っちゃったんです。

── もしも，SNKが，草薙 京が運転するレーシング・ゲームっていうのを作ってくれたらどうします(笑)？

野中：僕，監修しますよ。声も，ノリノリでしゃべっちゃいそう。「おらおら」「どけどけどけ」って。ぶつかってきたら「くらえー」。いいですね，やりましょうか(笑)。

最終機密「ジャイアンの謎」

── 野中さんは，ポニーキャニオンから発売された『KOF'95』のアレンジ版CDで歌を歌われてるんですよね。

野中：ええ。「THE SONG OF FIGHTERS'95」っていうタイトルで，13人の声優さんが勢ぞろいしている曲に，ボクも参加しています。ソロ

▲ネオジオランド3号店の3Fエスカレータ前で「燃えたろ」ポーズをキメてくれた野中氏。この「燃えたろ」が，京のセリフの中で一番むずかしかったと言う

パートは，一応みなさん地声で歌ってたんですけど，ゲーム中のキャラクターの声で歌ってる人もいらっしゃいましたよ。僕は地声。だって京が，ふだんの声そのまんまですからね。最後に全員で歌うパートがあったんですけど，もーのすごい気持ちよかった。声があれだけタバになると，本当，ビリビリきて，鳥肌立ちました。『KOF』やってる人には全員に，聴いてほしいなぁ。

横の男：（話に割り込むように）コホン，コホン！

野中：そうそう忘れてました，アレンジCDの収録秘話。僕，言わなきゃならないことあったんですよ。ジャイアンの謎を。

── ジャイアンの謎？

野中：あの曲の中で，低音のパートでコーラスしている「GIANT」って名前の人がいるんですけど，じつはアレ，ウチのマネージャーの山田さんなんです。華麗なるデビューですね（笑）。

横の男：私が山田です。

── 2代目パクパクですね（注：「真サムスピ」では，チャムチャムがつれていたサル「パクパク」の声を千葉麗子のマネージャーが担当した）。

山田：ぜひ私の低音を聴いてください。

── では最後に，野中さんの今後のご予定を聞かせてください。

野中：言っちゃいけないことなので言えません（笑）。それは，まあお楽しみということで。

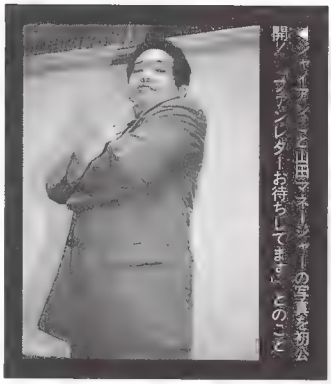
── まさかもう「'96」録っちゃったんじゃ？

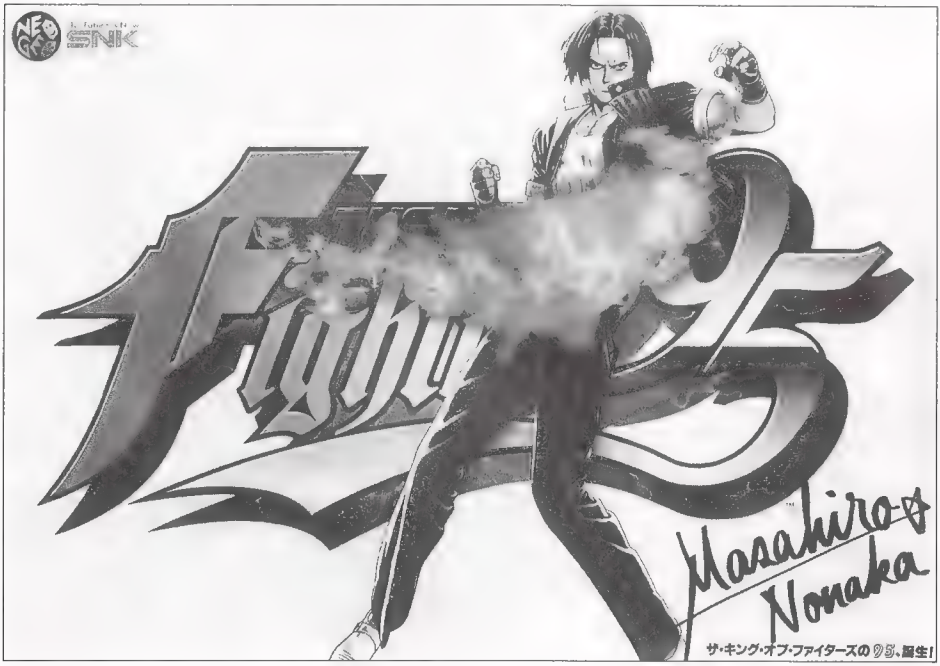
野中：それいいなぁ（注：じつは『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』の首斬り破沙羅の声を担当している。しかし，このインタビューの時点ではまだ秘密なのであった）。

── もしも「'96」が作られるとしたら，今度の京はどんなイメージになるんでしょう？

野中：まだ考えてないですけど，もうちょっとカッコよくてもいいかもしれませんね。去年と今年の中間ぐらいのイメージで。今年のやつは，ちょっと男っぽすぎるみたいですから。いずれにせよ，まだまだ力不足なボクですけど，京に関してはものすごく思い入れがあるんで，もしも『'96』をやることになったら，もっとガンバりたいと思います。読者のみなさんも，ぜひ応援してくださいね。ファンレターもお待ちしてます（笑）。

（1995.9.20　ネオジオランドにて）





▲野中氏のサイン入りポスターをいただいた。P.368でプレゼントしているので，野中＆京ファンの人はどしどし応募しよう

§3 Game Systems

移動

移動能力の個人差を理解してもらうため，下の表にまとめてみた。では，各項目の意味を説明しよう。

●重力……上昇速度を遅くする割合。1/60秒ごとに上昇の数値から重力の数値を引いていく。

●減速……重力と同様に，前方への移動速度（初速）を遅くする割合。

なお，前方・後方ジャンプ時の前進・後退速度は，地上での前進・後退速度と同じ。大ジャンプ時は，この速度が1．5倍に増加する。三角跳びは，アテナ，チョイ，舞のみ可能。移動速度や軌道は，通常のジャンプと同じ。

しゃがみ前進は，『餓狼伝説』のキャラであるテリー，アンディ，ジョー，キム，舞，ビリーが可能。移動速度は，前進時の1／4に低下する。

●移動能力の個人差（単位:速度は1/60秒あたりに進むドット数，滞空時間は60分のn秒）

使用キャラ	前進速度	後退速度	ジャンプ			ダッシュ				バックステップ			
			上昇	重力	滞空時間	初速	減速	上昇	重力	初速	減速	上昇	重力
京	3.0	1.5	10.6	0.6	40	8.5	1.0	4.0	0.7	10.6	0.9	4.9	0.6
紅丸	3.2	1.6	11.7	0.6	42	7.5	1.0	5.0	0.7	10.0	0.9	4.0	0.5
大門	2.2	1.1	7.7	0.4	40	5.6	1.0	4.0	0.5	8.0	0.9	5.0	0.6
リョウ	2.9	1.5	10.8	0.6	42	7.0	1.0	4.0	0.6	9.0	0.9	6.6	0.6
ロバート	3.0	1.5	10.2	0.6	41	6.7	1.0	5.0	0.7	8.6	0.9	6.4	0.6
タクマ	2.4	1.2	10.3	0.6	42	6.0	1.0	—	—	8.4	0.9	5.0	0.6
テリー	2.9	1.5	9.4	0.5	41	7.5	1.0	5.0	0.7	8.0	0.9	6.0	0.6
アンディ	3.0	1.5	10.4	0.5	43	7.2	1.0	5.0	0.7	9.3	0.9	5.0	0.6
ジョー	2.6	1.3	9.7	0.5	43	6.1	1.0	5.0	0.6	8.0	0.9	6.0	0.6
ハイデルン	2.7	1.3	9.6	0.5	43	6.5	1.0	3.0	0.4	9.0	0.9	5.0	0.6
ラルフ	2.4	1.2	9.2	0.5	40	7.3	1.0	2.7	0.4	9.0	0.9	5.0	0.6
クラーク	2.7	1.3	9.9	0.6	40	7.4	1.0	2.7	0.4	10.0	0.9	5.0	0.6
アテナ	3.3	1.6	10.3	0.5	48	7.0	1.0	3.3	0.5	10.5	0.9	3.3	0.4
ケンスウ	3.2	1.6	9.4	0.4	44	7.0	1.0	5.3	0.7	9.7	0.9	5.0	0.6
チン	2.0	1.0	9.3	0.4	52	8.0	1.0	—	—	8.0	0.9	—	—
キム	3.1	1.5	10.6	0.6	40	7.5	1.0	4.0	0.5	10.0	0.9	5.0	0.5
チャン	1.9	1.0	7.9	0.5	38	5.4	1.0	4.0	0.5	7.0	0.9	6.0	0.6
チョイ	3.5	1.8	12.6	0.6	47	10.5	1.0	4.0	0.7	12.0	0.9	7.0	0.9
ユリ	3.1	1.6	9.4	0.5	46	8.5	1.0	4.0	0.7	11.0	0.9	5.0	0.6
舞	3.1	1.6	11.0	0.6	42	4.5	1.0	—	—	7.0	0.9	5.0	0.6
キング	3.0	1.5	10.4	0.5	46	7.8	1.0	4.0	0.6	10.3	0.9	5.0	0.6
庵	2.9	1.5	8.8	0.6	38	6.0	1.0	—	—	14.0	0.9	6.5	0.8
影二	2.9	1.5	10.4	0.6	40	12.5	0.9	—	—	12.0	0.9	6.0	0.7
ビリー	2.6	1.3	9.3	0.5	41	6.5	1.0	4.0	0.6	8.0	1.0	7.0	0.8
柴舟	2.8	1.4	9.4	0.5	43	7.6	1.0	5.0	0.7	12.3	0.9	5.8	0.6
ルガール	3.0	1.5	12.0	0.7	39	8.5	1.0	4.0	0.7	12.0	0.9	5.0	0.6

ジャンプやダッシュにまつわる話

『KOF'95』のジャンプの特徴は，レバーを↑要素（↖↑↗のいずれか）に入れてから宙に浮くまで，3／60秒間のスキがあること。この間にレバーを離すか，反対方向（↗なら↙）に入れると，大ジャンプに変化するぞ。

一方，着地時のスキ（硬直時間）は，通常ならゼロだが，ジャンプ中に基本技を使用していると，3／60秒間のスキが発生するので注意しよう。なお，空中必殺技や宙に浮く技の着地時の硬直時間は，それぞれの技ごとに異なる。

ダッシュ移動をするときの注意点は，2度目のレバーを入れっぱなしにする必要があること。厳密には，レバーを中立から規定方向（←or→）に入力し，11／60秒以内に中立にもどしてから，また規定方向に8／60秒間入れつづければいい。なお，この入力は，使用キャラが地上にいて，かつ行動可能なときのみ受けつけている。つまり，ジャンプや攻撃中のコマンド入力は無効となるため，行動可能になると同時にダッシュすることはできないのだ。

攻撃後の着地

▶それぞれがレバーを↑に入れつづけた場合，攻撃した右側のキャラは，着地の硬直があるぶん，再ジャンプのタイミングが遅れる

基本技

基本技は，ボタンを押すだけで使用できる攻撃の総称だ。同じボタンを押した場合でも，立ち，しゃがみ，ジャンプといった状況により，攻撃内容が変化するぞ。

そして，重要なのが，ボタンを押してから基本技の動作を開始するまでに，3／60秒間のブランクがあるということ。つまり，↓＋Aボタンを入力した直後に，レバーを←，→，中立のいずれかに入れると，しゃがみ弱パンチではなく，立ち弱パンチが発動するのだ。

このブランクは，レバー＋ボタン形式の特殊技，たたきつけ攻撃，ぶっ飛ばし攻撃，カウンター攻撃，挑発，通常投げを使うときにも発生する。

逆に，必殺技，攻撃避け，援護攻撃，パワータメは，ボタンを押した瞬間から行動を開始するぞ。

ボタンを押してから，基本技が発動するまでの所要時間＝3／60秒

特殊技

特定の方向にレバーを入れながら，特定のボタンを押すことで使用できる攻撃を特殊技と呼ぶ。特殊技は，移動しながら攻撃したり，しゃがみガード不能といった特殊能力を持つが，一部のキャラしか使用することができない。

また，複数のボタンを同時に押すことで使える特殊技もある。その中でも援護攻撃はルガールのみ使用不可で，柴舟はルガールに対してのみ可能。さらに，京は庵に，庵は京に対して援護攻撃ができないようになっている。

◀Cボタンによる攻撃も、レバーを入れておくと、右側のように変化する

ぶっ飛ばし攻撃

その名のとおり，ヒットした相手を遠くへ吹き飛ばし，しばらくの間ダウンさせる。ガードした相手を硬直させる時間と反動が大きいことも特徴の一つだ（後者は強攻撃の1.5倍）。

なお，前作の空中ぶっ飛ばし攻撃は，ジャンプ強キックと同じ外見（ヒット効果だけちがう）だったが，今回は専用のものに変更された。

◀ぶっ飛ばし攻撃は地上だけでなく、ジャンプ中にも使用できる

◀ヒットした相手は長時間ダウン。さらに、必殺技キャンセルも可能

たたきつけ攻撃

京と舞が使用可能な特殊技。空中の相手にヒットすれば，そのキャラは地面に急速落下したのち，ダウンする。炎化の3段目も，これと同じ性質を持っているぞ。

なお，これらの攻撃が地上の相手にヒットした場合，相手は「のけぞり」となるが，空中基本技すべての「のけぞり時間」が弱攻撃と同じなのに対し，たたきつけ攻撃は強攻撃と同じ時間だけ相手をのけぞらせる（ただし，相手がしゃがんでいると，弱攻撃と同じ）。

▲京も舞も，攻撃判定の出現が早いので，連続技の起点や空中戦に重宝する

援護攻撃

援護攻撃（ABC同時押し）を行なうと，背景の奥にいる仲間キャラが，相手に突進し，足止めしてくれる。ただし，それには以下の条件が必要だ。

①使用キャラが気絶しているか，つかみ技を食らっている。

②体力が相手より少ない。

③まだ闘っていない，順番待ちの仲間キャラが画面内にいる。

◀これが援護攻撃。相手をダウンさせるが、攻撃力はなく、ガードも可能

▶翔乱脚やチャンのCボタン投げは、一見つかみ技だが、援護攻撃は不可

投げ技

投げ技の特徴は，コマンドを入力した瞬間（通常投げと空中投げは3／60秒間のブランクがある）に攻撃すること，そして相手がガード操作していてもダメージを与えられることだ。投げ技のダメージを減少させるシステム（例：受け身）がないのもウレシイ。

とはいえ，投げ技をキメるには，相手に接近する危険がともなうので，万能な攻撃手段とは言いがたい。

通常投げ&つかみ技

全キャラが使用可能で，操作方法も←or→＋CorDボタン（京とチョイはCのみ）に統一されている。

大門，ジョー，チン，チャン，チョイの通常投げには，相手をつかんだまま打撃を与える「つかみ技」がある。この技の特徴は，つかまれた側が連続入力（レバーをグルグル回しながらボタンを連打）すると，攻撃回数やダメージが減らせること。

一方，攻撃側も連続入力を行なえば早期脱出を阻止できるが，あくまで「ダメージの減少を防ぐ」だけで，攻撃回数を増やすことは不可能。これは，ハイデルンのストームブリンガー，ファイナルブリンガーにも言える。

◀つかみ技はダメージ減少と援護攻撃の恐れがあるので使うべきではない

◀CPUは重ねた攻撃にも通常投げで反撃するが，プレイヤー側は不可能

必殺投げ

必殺技の一種で，必殺技コマンドを入力することで使用できる。通常投げとのちがいは，以下のとおり。

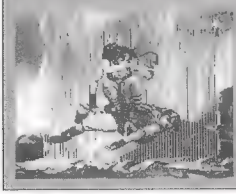
●一部のキャラしか使用できない。
●有効範囲（投げ間合い）が広い。
●コマンドを入力し終わると同時に相手を投げる。

◀キャンセル可能な基本技がヒットしたら，必殺投げのコマンドを入力

◀必殺投げは，のけぞり中の相手も投げられる。相手は回避できない

空中投げ

互いが空中にいて，かつ接近しているときに，レバーを↑以外に入力しながらCかDボタン（キャラによる）を押すことで使用できる。



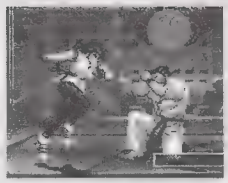
◀空中投げを使用できるのは，紅丸，ハイデルン，アテナ，ユリ，舞だけ

移動投げ

移動投げは，必殺投げの一種で，前進→投げを行なう。どんな間合いでも使えるうえに，攻撃避けやのけぞり中の相手も投げられるぞ。

タクマとユリの移動投げは，前進するまで一瞬のスキがあるものの，それ以降は投げ間合いに入った瞬間に相手を投げられる。ただし，ガードしている相手は投げられない。

クラークの移動投げは，のけぞり中やガード操作している相手も投げられるが，相手に接近してから投げるまでに8／60秒間のブランクがあり，連続技には組み込みにくい。



◀タクマとユリの移動投げは，ガードされると相手をつかまえられない

投げ対決

本作品は，互いのキャラが同時に投げ技を仕掛けると，かならず1P側が勝つようになっている。ただし，通常投げには3／60秒間のブランクがあるため，必殺投げが相手のときは，たとえ1P側でも負けることが多い。

また，ジャンプから着地した相手との投げ対決は，ジャンプ攻撃による着地のスキ（→P.158）があるぶん，地上側が有利と思われるが，投げ技で着地のスキをキャンセルできるので，これに地上側が通常投げで反撃する（＝互角の投げ対決を行なう）には，相手が着地する直前（3／60秒前）からコマンドを入れておかないといけない。

ただし，上記はあくまでも投げ技だけの話。実戦では，それ以外の技が加わるため，優劣はつけづらい。

投げられる状況，投げられない状況

たとえ相手に接近しても，投げ技がキマらない状況がいくつかある。その代表例は，こちらの攻撃が相手にヒットしたか，ガードされたとき。この場合，相手が行動可能になっても，下表の時間が経過するまでは，投げ技がキマらなくなってしまうのだ。

■投げられ判定の有無

ヒット効果	硬直中	硬直解除後
ガード	×	4/60秒まで×
のけぞり	△	
吹き飛び	×	
ダウン	×	20/60秒まで×

ただし，のけぞりの硬直中は必殺投げや移動投げならキマるので，表では△にしている。もっとも，のけぞりが解けた直後の相手には，必殺投げも無効になるぞ。逆に，相手側は硬直が解けた瞬間から投げ技が使用できるので，ここでの投げ対決は，確実に相手が有利になるのだ。

また，必殺技によっては，相手の投げ技を無効にするものがある。逆に，全身が無敵状態で，あらゆる打撃技を回避できても，投げ技は防げない（投げられ判定のみ存在する）場合もあるので，相手の投げ技に反撃するときは，§1の技表に書かれている，投げられ判定の有無をチェックしておこう。

投げられる「無敵」

▶臑車や柳燐蓬萊は無敵時間内でも投げ技を食らってしまう。逆に，飛燕疾風脚やバーンナックルは投げられ判定だけ消えるのだ

投げ技の間合い

プログラム的な視点から言うと，投げ技は，キャラの中心線同士の間隔が，技ごとの投げ間合い（表①～③）より狭くなると使用できる。ただし，体格が大きいキャラは，そのぶん投げ間合いに表④の数値が加えられるぞ。

余談だが，前進→通常投げを使うと，3／60秒間のブランクが経過する間も，そのキャラは前進するため，実質的な投げ間合いは少しだけ広くなる。

表①：空中投げの間合い

使用キャラ	間合い		
	前	上	下
紅丸	20	42	0
ハイデルン	20	40	0
アテナ	24	48	0
ユリ	26	50	0
舞	20	46	0

表②：必殺投げの間合い

使用キャラ	技名	間合い
大門	超大外刈り	48
	天地返し	60
	地獄極楽落とし	60
リョウ	極限流連舞拳	48
ロバート	極限流連舞脚	48
タクマ	翔乱脚	46
ハイデルン	ストームブリンガー	40
ラルフ	スーパーアルゼンチン	40
クラーク	スーパーアルゼンチン	48
	スーパーアラビアン	56
	ウルトラアルゼンチン	56
ユリ	百烈びんた	38

表③：通常投げの間合い

使用キャラ	コマンド	間合い
京	←or→+C	26
紅丸	←or→+CorD	20
大門	←or→+C	0～15
	←or→+C	16～34
	←or→+D	24
リョウ	←or→+CorD	26
ロバート	←or→+CorD	26
タクマ	←or→+CorD	26
テリー	←or→+CorD	26
アンディ	←or→+CorD	24
ジョー	←or→+C	24
	←or→+D	24
ハイデルン	←or→+CorD	24
ラルフ	←or→+CorD	24
クラーク	←or→+CorD	24
アテナ	←or→+CorD	20
ケンスウ	←or→+C	24
	←or→+D	24
チン	←or→+C	22
	←or→+D	22
キム	←or→+CorD	24
チャン	←or→+C	32
	←or→+D	32
チョイ	←or→+CorD	18
ユリ	←or→+CorD	22
舞	←or→+CorD	24
キング	←or→+CorD	26
庵	←or→+C	26
	←or→+D	26
影二	←or→+CorD	24
ビリー	←or→+CorD	24
柴舟	←or→+CorD	28
ルガール	←or→+CorD	30

表④：投げられ間合いの個人差

使用キャラ	横	縦
京	20	48
紅丸	16	48
大門	24	52
リョウ	20	48
ロバート	20	48
タクマ	20	48
テリー	20	48
アンディ	18	44
ジョー	20	48
ハイデルン	24	50
ラルフ	22	48
クラーク	22	48
アテナ	20	40
ケンスウ	24	44
チン	16	30
キム	20	46
チャン	32	54
チョイ	16	30
ユリ	18	46
舞	20	44
キング	20	46
庵	20	48
影二	20	42
ビリー	24	44
柴舟	20	48
ルガール	24	52

※表内の数字は，すべてドット単位。
※大門のCボタン投げは，間合いによって，技の形態が変化する。
※必殺投げ（移動投げはのぞく）をガードキャンセルで仕掛けた場合，相手が投げられない状態だと，ボタンに対応した基本技が発動する。
※空中投げは，相手が地面から64ドット以上離れていないと投げられない。
※一部の必殺投げは，技名が長すぎるので省略している。

必殺技

特定の順序（コマンド）にしたがい，レバーとボタンを入力することで使用できる攻撃を，一般に必殺技と呼ぶ。各種必殺技のコマンドの受付時間は，右のカコミのようになっている。

たとえば，→↓↘+Ⓟはレバー3回+ボタン1回を入力するので，レバーを→に入れてから（正確には→から別の方向にレバーを入れたあと），4回×4／60秒＝16／60秒が経過する前に，残りのコマンドを入力する必要があるのだ。なお，ボタンはレバー操作が終わると同時に押してもいい。

タメ系コマンドの入力時間（タメ時間）は，超裂破弾以外は，すべて35／60秒。レバーを反対側に入れたら，8／60秒以内にボタンを押すこと。

必殺技コマンドの受付時間＝入力数×4／60秒

タメ系コマンドのタメ時間＝35／60秒間
※超裂破弾のみ40／60秒間

連打系コマンドの受付時間＝20／60秒以内にボタンを4回以上押す

なお，←タメはレバーを↖←↙のいずれか，超裂破弾以外の↓タメは↙↓↘のいずれかに入れているかぎり，途中で入力方向を切り替えても，タメは無効にならない。つまり，←タメ→+Ⓟの必殺技を使うとき，↙タメ↘+Ⓟと入力すれば，↓タメだけは継続され，行動可能になると同時に↓タメ↑+Ⓟの必殺技が使用できるのだ。同様に，↙タメ↖で←タメを持続できるぞ。

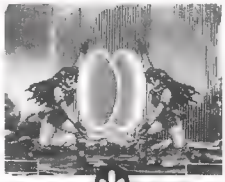
追加コマンド

一部の必殺技には，動作中にコマンド（＝追加コマンド）を入力すると，攻撃内容が変化するものがある。追加コマンドは，レバーを←or→に入れる，ボタンを1回押す，ボタンを押しつづける，使用コマンドを再入力する，A～Dボタン四つを同時に押す，の5種類。追加コマンドの有無や攻撃の変化のしかたは，§1の技表を参考にしよう。

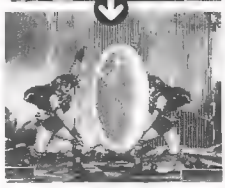
また，すべての必殺技は，攻撃がヒットするまでに「そのキャラが持っているいずれかの必殺技コマンド」を追加入力することで，強弱の性能を切り替えることができる。具体的には，最初に入力したコマンドと，追加入力したコマンドの強弱が異なれば，それ以降の動作が変化するぞ。基本的に必殺技は弱だとスキが少なく，強だと威力が大きいので，これを利用すれば，スキが少ないのにダメージが大きい必殺技を仕掛けることも可能だ（→P. 282）。

◀同時に七拾五式・改を仕掛けたあと，ここで右側がⓀボタンを押すと

◀左側はそのまま着地するが，右側はさらにキック攻撃を行なうのだ



◀攻撃判定の出現が強よりも一瞬早い，弱サイコリフレクターは



◀事前に強のコマンドを入力すれば，バリアの発生時間を長くできるぞ

コマンドの先行入力

基本技，必殺技，攻撃避けなどのコマンドは，最大3／60秒の先行入力が認められる。つまり，攻撃避けや起き上がりの動作が終わる直前にコマンドを完成させても，ちゃんと技が発動するのだ。この先行入力は『餓狼伝説』シリーズにも存在するぞ。

先行入力の受付時間＝3／60秒間

ただし，ダッシュ，バックステップ，通常投げは，行動可能な状態でないとコマンド入力が認められないため，起き上がりや攻撃避けが終わると同時に使用することはできない。

ボタンの同時押し

必殺技コマンドでボタンを押すとき，関係ないボタンと同時押しすると，それまでのコマンドが無効になり，基本技にバケてしまう。ただし，強弱の同時押しは認められるため，↓↘→+AC同時は↓↘→+Cと判定される。

同時押しにおけるボタンの優先順位は，A→Dの順に高くなるので，AD同時はDを押したことになり，強キックが発動する。また，同時押しにCとDボタンが含まれていたときは，ぶっ飛ばし攻撃がでるぞ。ちなみに，攻撃避け，挑発，ぶっ飛ばし攻撃，超必殺技コマンドの同時押しは3／60秒のズレまで認められる。一方，追加コマンドのABCD同時押しとパワータメは，最終的に規定のボタンさえ押されていれば，入力タイミングはズレてもかまわない。

コマンドの優先順位

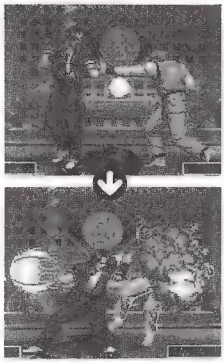
↓↘→+Ⓟと→↓↘+Ⓟの必殺技を持つキャラ（京，リョウなど）で，→↓↘→+Ⓟと入力すると，二つのコマンドがカチ合ってしまう。

こうした状況のため，必殺技には「コマンドの優先順位」が設定されており，前述の状況では→↓↘+Ⓟの入力を優先するようになっているのだ。

その優先順位をまとめたのが，下の一覧表だ。上にある技ほど優先順位が高くなっているので，暴発を防ぐための参考にしてほしい。

余談だが，「技」の優先順位は，基本技→ぶっ飛ばし攻撃→通常投げ→必殺技→超必殺技となっている。したがって，相手の近くで←or→+CD同時を入力すれば，ぶっ飛ばし攻撃ではなく，通常投げを行なうのだ。

例外はキングで，超必殺技の優先順位が一部の必殺技よりも低い。そのため，ヘタに正規のコマンド（←→↘↓↙←）を入力すると，トルネードキックが暴発してしまう。←→↘↓↙の簡略化コマンドを入力しよう。



◀前進（→に入力）しながら↓↘→コマンドの技を使おうとすると

◀→↓↘の入力が優先されてしまい，まったく別の技が暴発してしまう

草薙　京

高↑低
鬼焼き
闇払い
龍車
琴月　陽

アンディ・ボガード

高↑低
斬影拳
昇龍弾
撃壁背水掌
空破弾

キム・カッファン

高↑低
半月斬
飛燕斬
流星落

八神　庵

高↑低
葵花
鬼焼き
闇払い

二階堂紅丸

高↑低
真空片手駒
居合い蹴り
スーパー稲妻キック

ジョー・ヒガシ

高↑低
黄金のかかと
スラッシュキック
タイガーキック

チャン・コーハン

高↑低
鉄球粉砕撃
鉄球大回転

如月影二

高↑低
斬鉄波
霞み斬り
流影陣
気孔砲
影うつし
骨破斬り
天馬脚

大門五郎

高↑低
地雷震
雲つかみ投げ
切り株返し

ハイデルン

高↑低
ムーンスラッシャー
クロスカッター

ユリ・サカザキ

高↑低
ユリちょうアッパー
百烈びんた
砕破
覇王翔吼拳
虎煌拳

ビリー・カーン

高↑低
三節棍中段打ち
雀落とし
旋風棍

リョウ・サカザキ

高↑低
虎咆
暫烈拳
覇王翔吼拳
極限流連舞拳
虎煌拳

ラルフ

高↑低
急降下爆弾パンチ
ガトリングアタック
バルカンパンチ

不知火　舞

高↑低
花蝶扇
龍炎舞
ムササビの舞
飛翔龍炎陣
必殺忍蜂

草薙柴舟

高↑低
神懸
鬼焼き
闇払い

クラーク

高↑低
ガトリングアタック
スーパーアラビアン
バルカンパンチ

ロバート・ガルシア

高↑低
龍牙
覇王翔吼拳
龍撃拳

麻宮アテナ

高↑低
フェニックスアロー
サイコソード
サイコボールアタック

キング

高↑低
ダブルストライク
トルネードキック
トラップショット
イリュージョンダンス
サプライズローズ
ベノムストライク

オメガ・ルガール

高↑低
カイザーウェーブ
烈風拳
ゴッドプレス
ダークバリヤー
ジェノサイドカッター

タクマ・サカザキ

高↑低
覇王翔吼拳
虎煌拳

シイ・ケンスウ

高↑低
龍連牙
超球弾

テリー・ボガード

高↑低
パワーウェイブ
バーンナックル
ライジングタックル

チン・ゲンサイ

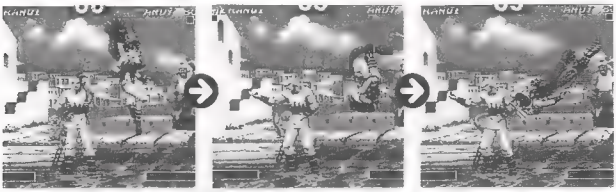
高↑低
颯華撃
柳燐蓮薬

※コマンドの優先順位は，あくまで同時に入力されたときのもので，入力の早さによっては，この表どおりにならないことがある（代表例：スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー）。

※地上必殺技と空中必殺技については，リョウのみ地上必殺技のほうが優先される（空中虎煌拳より虎煌拳が上位）。

コマンドの入力方向とセルフ・ディレクション

本書でのレバー操作（コマンド）は，すべて相手が右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは，コマンドの左右を入れ替えないといけない（俺のジャンプ←＋Dはのぞく）。つまり，↓↘→なら↓↙←になるのだ。



▲相手を跳び越えた瞬間。ここでムササビの舞を使うなら

▲↓↙←＋Ⓟのコマンドを↓↘→＋Ⓟに切り替えればOK

▲セルフ・ディレクションが働いて，攻撃方向が変わるぞ

また，コマンドの完成時に相手が反対側へ移動しても，自動的に相手方向を振り向いてから攻撃する「セルフ・ディレクション」が働くので安心だ。

このセルフ・ディレクションは，すべての地上攻撃で発動するが，空中攻撃は一部の必殺技（フェニックスアロー，龍爪撃，ムササビの舞）しか対応していない。それ以外の必殺技，特殊技，基本技をめくりジャンプから仕掛けるときは注意しよう。

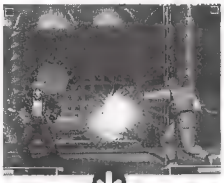
飛び道具の特徴

飛び道具を撃つときは，自分が発射した弾は，画面内に一つしか存在できないことに注意したい。発射した弾が画面内にあるかぎり，その技は使用できなくなるのだ。

ただし，特殊な方法で飛び道具の連射が可能になるキャラもいるので，超情報局（→P.282）を参考に。

また，互いの弾がブツかると，それぞれの弾が消滅（相殺）してしまうことも飛び道具の特徴だろう。

ところが，覇王翔吼拳，覇王至高拳，クリスタルシュート，斬鉄波，超火炎旋風棍，カイザーウェーブには「打ち消し能力」があり，相手の弾を一方的に消して飛行できるのだ。なお，これらの飛び道具同士をブツけ合った場合は，どちらも相殺される。

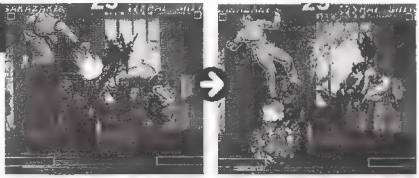


◀例外その一であるダブルストライクは，飛び道具を発射したあと

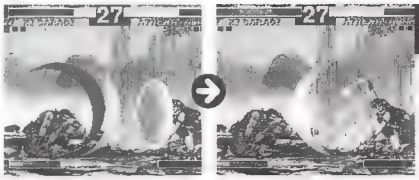
◀もう一回発射する。相殺しようとした相手に，2発目が当たることも

打ち消し

▶大蛇薙，雷光拳，サイコソード，瓢箪撃，砕破，龍炎舞，覆み斬り，三節棍中段打ちなどの打撃技も，相手の飛び道具を打ち消せる



跳ね返し



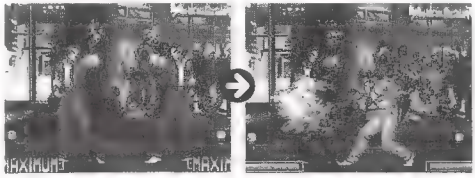
◀アテナ，影二，ルガールはあらゆる飛び道具を跳ね返せる。その直後，相手は飛び道具を撃てないが，こちらは使用できるのだ

超必殺技

SNKの対戦格闘ゲームでは，すっかりおなじみとなった超必殺技。『KOF'95』では，①自分の体力が1／4以下（＝ゲージが点滅している），②パワーゲージが満タン，のどちらかの条件を満たしていないと使用できない。

また，技の強弱がなく（クリスタルシュートをのぞく），コマンド入力が複雑な点も，特徴の一つだろう。

どのキャラの超必殺技も，相手の体力を半分以上奪うほどの攻撃力を持っている（①と②を満たせば，さらに増加）。また，無敵状態があったり，連続技に組み込める技もあるので，うまく活用して一発逆転を狙おう。



◀大蛇薙とクリスタルシュートは，コマンドのボタンを押しつづけると，攻撃直前のポーズで待機できる。ボタンを離せば，動作を再開するぞ

パワーゲージ

画面下(スミ)にあるパワーゲージは，スタート時だとゼロだが，これをタメて満タン（パワーMAX）にすると，右のような特典が得られる。②と⑤は前作になかった要素だ。

体力ゲージとちがい，パワーゲージの残量がそのまま勝敗に影響することはなく，②のような弊害もあるが，できるかぎりパワーMAXで闘うように心がけたほうがいいだろう。

▲パワーゲージが満タンになると，ゲージ内に「MAXIMUM」の文字が表示される

パワーゲージの最大値＝127(63ドット)

パワーMAXによる変化

①与えるダメージが1.5倍になる
②食らうダメージが1.125倍になる
③与える反動が1.5倍になる
④超必殺技が使用可能(1度だけ)
⑤いつでもガードキャンセルできる
⑥全身が白く光る

パワーゲージをタメるには？

パワーゲージを増加させる方法は，右のカコミにあるとおり。それぞれの増加率も表にまとめておいた。

①は非常に重要。②や③よりも早いペースで，かつ自発的にゲージをタメられるからだ。パワーMAXの制限時間が長い（後述）のも大きい。パワータメの動作は，いずれかのボタンを離せば，いつでも中断できるぞ。また，パワータメをする場合，レバーを↓要素に入れながらボタンを押せば，攻撃避けが暴発しないことも忘れずに。

ゲージが増加する条件

①ABCボタンを押しつづける(パワータメ)
②相手の攻撃を食らう
③相手の攻撃をガードする

②と③は，防戦一方のキャラもパワーがタメられるように導入されたものだろう。②は投げ技を食らったときだと増えない，③はケズリの有無に関係なく増えることを覚えておこう。

●パワーを蓄積するペース

タメかた	蓄積ペース
パワータメ	1/60秒ごとに0.5ドット
ヒット	1回につき3ドット
ガード	1回につき6ドット

パワーゲージが減少する条件

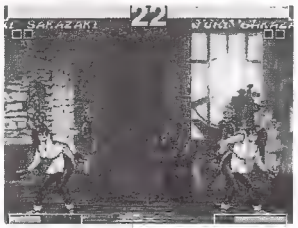
BC同時押しで挑発すると，相手のパワーゲージを16ドットぶん減らすことができる（パワーMAX時は影響なし）。

全キャラの挑発は，動作を開始してから24／60秒が経過するまでは中断できないが，開始直後に攻撃されても，ちゃんと相手のゲージは減る。

また，パワーMAXになってから一定時間が経過したり，一度でも超必殺技を使うと，ゲージがゼロにもどされる。ゲージがゼロへともどっていく約1秒間は，パワーMAXの特典はなく，さらにパワーをタメることもできない。なお，パワーMAXの制限時間は，満タンにした方法によって変化するぞ（左表）。

●パワーMAXの制限時間

タメかた	制限時間
パワータメ	15秒
ガード	5秒
ヒット	5秒



▲互いにゲージが満タン直前の状態で，同時に挑発したところ。ここでBC同時を連打した右側は，さらに相手のゲージを減らせる

キャンセル

格闘ゲームにおける「キャンセル」とは，何らかの動作を強制的に中断することの総称。すでにでている攻撃のフォロースルーのモーションを省略し，スキなくつぎの攻撃へつなげることを指す場合が多いが，本作品ではジャンプの着地時に発生するスキをキャンセルすることもできる。

以下では，『KOF'95』で使用できるすべてのキャンセルの特徴とやりかたを紹介してみた。意外と知られていないキャンセルもあるぞ。

必殺技キャンセル

基本技→必殺技という流れの「必殺技キャンセル」は，右のカコミにある三つの条件をすべて満たしているときに実行できる。ただし，これらの条件には例外がある。

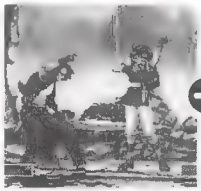
①の例外は，後述の強制キャンセル。それを使えば，どんな基本技でもキャンセルできるからだ。

②の例外は，空中の基本技とぶっ飛ばし攻撃。地上とちがい「攻撃判定がなくなる」までにコマンド入力すれば，たとえ空振りしたときでも，その瞬間からキャンセルが実行される。

③の例外は，大門のしゃがみ弱キック。この技だけ，攻撃判定がなくなってからコマンドを受けつけるのだ。

必殺技キャンセルを行なう条件

①基本技がキャンセル可能なものである
②基本技がヒットしているかガードされている
③基本技の動作開始からヒットストップ(攻撃が当たってから12/60秒間)が解除されるまでの間にコマンドを入力している



▲基本技の動作開始。ここからコマンド入力を受けつける

▲基本技がヒット。ここまでにコマンドが完成すれば

▲その後の動作をキャンセルして必殺技につながるぞ

連打キャンセル

連打キャンセルとは，特定のボタンの弱攻撃を連打しているだけで，キャンセルが行なわれ，技がつながっていく現象のこと。

下の表で○がついている基本技は，その技自身か，同じボタン（AかB）を使う弱の基本技で，連打キャンセルすることができるのだ。

必殺技キャンセルとのちがいは，攻撃が空振ったときでも実行可能なこと，攻撃判定がなくなってもコマンドを受けつけていること（入力直後にキャンセルを実行する）。

逆に，共通点と言えるものは，攻撃判定が出現するまでの動作はキャンセルできない，コマンドの先行入力が認められる，ことぐらいだ。

●連打キャンセル可能な弱攻撃

使用キャラ	近距離立ち		遠距離立ち		しゃがみ	
	弱A	弱K	弱A	弱K	弱A	弱K
京	×	×	○	×	○	○
紅丸	×	×	×	×	○	○
大門	○	×	×	×	○	×
リョウ	○	○	○	○	○	○
ロバート	○	×	○	○	○	○
タクマ	○	×	○	×	○	○
テリー	○	○	○	×	○	○
アンディ	×	○	×	×	○	○
ジョー	○	×	○	×	○	○
ハイデルン	○	×	○	×	○	×
ラルフ	×	×	×	×	○	○
クラーク	○	×	○	×	○	○
アテナ	×	×	×	×	×	○

使用キャラ	近距離立ち		遠距離立ち		しゃがみ	
	弱A	弱K	弱A	弱K	弱A	弱K
ケンスウ	×	○	×	×	○	○
チン	○	×	○	×	○	○
キム	○	○	×	×	○	○
チャン	×	×	×	×	×	×
チョイ	○	×	○	○	○	○
ユリ	○	×	×	×	○	○
舞	×	×	×	×	○	○
キング	○	×	○	×	○	○
庵	×	×	×	×	○	○
影二	×	×	○	×	○	○
ビリー	○	×	×	×	○	○
柴舟	○	○	×	○	○	○
ルガール	○	×	×	×	×	×

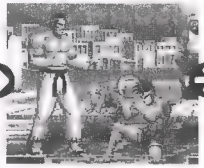
空キャンセル

必殺技キャンセルの一種で，基本技の途中で「中立ポーズ」にもどしてしまうもの。その直後から移動も攻撃も可能になるぞ。このキャンセルは，必殺投げを持つ全キャラとジョーが可能。

空キャンセルのやりかたは，必殺技キャンセル可能な基本技を，必殺投げでキャンセルするだけ。ただし，基本技がヒットしたときは，基本技→必殺投げの連続技が暴発（？）するので，相手が投げ間合いより外にいるか，もしくは基本技をガードさせないと，空キャンセルは成功しない。

また，ジョーだけは，投げ間合いなどの影響を受けず，ただ爆烈拳フィニッシュ（↓↘→+Ⓟ）のコマンドを入力して，キャンセルすればいい。

▲キャンセル可能な基本技をガードさせたら，すぐに必殺投げのコマンドを入力する



▲基本技のキャンセルに成功すれば，使用キャラは投げではなく，中立ポーズをとる

▲ふたたび基本技→必殺投げをくり返せば，相手を固めつづけることもできるぞ

◀ジョーだけは，基本技が近距離でヒットしたときも空キャンセルが可能

強制キャンセル

ボタン連打系の必殺技なら，必殺技キャンセル不可の基本技もキャンセルできる。ジョー，ラルフ，クラーク，チャン，ビリーで可能。なお，レバー＋ボタンの特殊技はキャンセル不可。

このキャンセルは，基本技が空振りしたときでも可能だが，基本技の動作を開始してから攻撃判定が出現するまでは，コマンドを完成させてもキャンセルは実行されない。

また，連打系必殺技のコマンド（20／60秒以内にボタンを4回押す）の完成に合わせて別の必殺技コマンドも完成させると，あらゆる必殺技への強制キャンセルが可能になる（下の写真参照）。操作は複雑だが，実戦でも役に立つので，機会があれば狙ってみよう。

◀本来ならキャンセルできない，ビリーの近距離立ち強キックだが……

◀ボタン連打による必殺技ならキャンセルできる。連続技も成立するぞ

▲黄金のかかと（↓↙←+Ⓚ）で強制キャンセルする場合，基本技を仕掛けてから

▲↓↙と入力しつつⓅを3回押してから，←+Ⓟの直後にⓀを押す。すると……

▲二つのコマンドがカチ合い，優先順位の高い，黄金のかかとに強制キャンセルされる

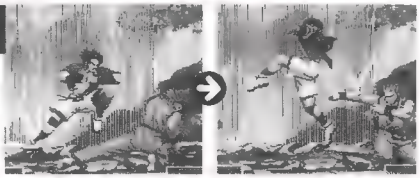
移動がらみのキャンセル

ジャンプ中に基本技，特殊技，ぶっ飛ばし攻撃を使うと，着地時に3／60秒間の硬直が発生し，移動やガードができなくなる。しかし，このスキは基本技，通常投げ，必殺技，攻撃避けなどでキャンセル可能だ。なお，たたきつけ攻撃と庵の百合折り（空中で←+D）は，着地のスキが発生しない。

一方，宙に浮くダッシュ移動の着地に発生するスキは，必殺技と超必殺技でのみキャンセルできる。基本技や攻撃避けではキャンセルできないぞ。

ダッシュ移動中に

▶通常，ダッシュ移動は中断できないが，地面を走るものは地上必殺技，宙に浮くものは空中必殺技でキャンセルできる



ジャンプ後の着地に

◀弾道の低い飛び道具を着地に重ねられても，着地の直前に攻撃避けのコマンドを入力すれば，着地時のスキをキャンセルできるぞ

ガード

相手に攻撃されても，ガードさえ行なっていれば，受けるダメージを最小限に抑えられるし，そこから反撃に転じることもできる。しかし，ガードしてから反撃が間に合う技が少ないこと，必殺技や超必殺技をガードすると体力が少しだけ減って（ケズられて）しまうこと，投げ技はガードできないことなどから，必ずしもガードが万能であるとは言いがたい。

なお，ガードは基本的に，以下の2種類に分類される。

立ちガード

地上で←に入力。大半の空中&地上攻撃を防ぐ。相手に跳び込まれたとき，迎撃が間に合いそうになかったら，すぐに立ちガードを行なおう。

▲地上の飛び道具なら，たとえ弾道が低いものでも立ちガードで防げる

しゃがみガード

地上で↙に入力。大半の地上攻撃と一部のジャンプ攻撃（おもに空中必殺技）を防ぐ。地上戦で，相手のラッシュを耐えしのぐときに多用する。

▲しゃがみガード不能技（立ちガードでしか防げない）もあるので注意

同じ攻撃でも，ガード方向が変化する場合がある

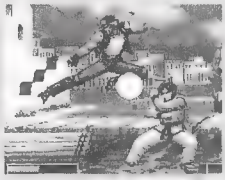
もはや，対戦格闘ゲームでは「ジャンプ攻撃はしゃがみガード不可，足払いは立ちガード不可」が，一つのセオリーとなっており，相手の位置によって，ガード操作の左右が入れ替わることも常識となりつつある。さらに『KOF'95』では，特定のガードでなければ防げない状況もあるのだ。

以下で紹介している「ガード限定状況」は，すべて実戦で起こりうるものなので，攻めるときも守るときも，このシステムを把握しておこう。

めくり攻撃

頭上を跳び越え（めくり）ながらの攻撃を受けた場合は，互いの位置が逆になるため，レバーを逆方向（相手がいた方向）に入力しないと防げない。

ところが，めくりジャンプ攻撃を早めに仕掛けられると，「ガード方向は通常どおり（正方向）だが，着地は反対側」になるので，判別がむずかしい。相手が跳び越えるまでは，ガード方向を切り替えないようにしよう。



◀めくりジャンプ攻撃。この場合，レバーを→に入れないと防げない

▶ガードは正方向でも，反対側に着地するケースは比較的多い

立ちガード不能

本来ならどちらのガードでも防げる空中虎煌拳，シャイニングクリスタルビット，飛翔脚，雷煌拳は，足もとに当たった場合のみ，立ちガードでは防げない。飛翔脚は後述の「しゃがみガード不能」にすることもできるので，相手のガードをカクランするのに役立つぞ。それとは逆に，足もとへ攻撃する急降下爆弾パンチや龍爪撃などは，立ちガードでも防げてしまう。

◀地面スレスレの打点で受けた攻撃は立ちガードだと防げない。要注意

▶シャイニングクリスタルビットも，この状態になると立ちガード不能に

しゃがみガード不能

相手が反対側に移動して，「使用キャラが振り向き動作中にある状態」だと，しゃがみガードができなくなる（立ちガードなら可能）。

フェニックスアロー，飛翔脚，ムサビの舞，サプライズローズのめくりをはじめ，京と柴舟のカウンター攻撃，神龍天舞脚をめりこませた場合や，相手を跳び越えたあとの着地に攻撃された場合も，しゃがみガード不能だ。

◀空中必殺技がめくりになり，使用キャラが反対側を向いたところ

◀この状態では，レバーを↙に入れても，↘に入れてもガードできない

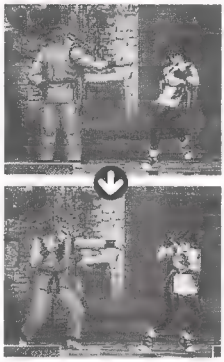
空ガード(空振りガード)

相手が攻撃しているときにガード操作を行なうと，たとえ攻撃が届いてなくても，そのキャラは勝手にガードポーズをとってしまう。

ガードポーズをとるのは，相手の攻撃の動作開始から攻撃判定がなくなるまで。それ以外では，ガード操作をしても前進・後退・しゃがみ状態になる。

また，ガードポーズを解除する方法もいくつかある。代表的なのが，いずれかのボタンを押して，攻撃や攻撃避けなどを行なうこと。コマンドが完成した瞬間（基本技などは3／60秒後）にガードポーズを解除することが可能だ。さらに，ダッシュ移動，ジャンプ，立ち→しゃがみの切り替えも，同様にガードポーズを解除できる。

特殊なのが，立ちガードからレバーを中立か→に入れたり，しゃがみガードからレバーを↓か↘に入れた場合。このときは，相手の攻撃が弱攻撃なら6/60秒，強攻撃や必殺技なら10～13／60秒（技によって変化）が経過してからガードポーズを解除するぞ。



◀相手が後退しているときに，こちらが攻撃（種類問わず）をすると

◀相手はガードポーズをとる。攻撃をつづければ，後退をさまたげられるぞ

強制ガード(連続ガード)

ガードに成功しても，規定時間が経過するまでは，ガードポーズをとったまま硬直してしまい，ガードキャンセル以外の動作が不能になる。

この状態で，つぎの攻撃を受けると，ガード操作をしなくても，勝手に相手の攻撃を防いでくれる。このシステムが「強制ガード」だ。

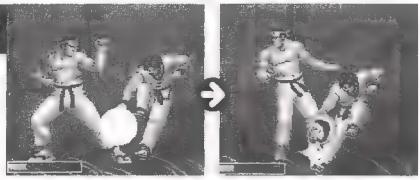
ただし，立ちガードとしゃがみガードのいずれかでしか防げない攻撃に対しては，レバーで立ちorしゃがみを切り替えておかないと，強制ガードが解除されてしまう。

なお，最初に説明した規定時間（ガードの硬直時間）は，受けた攻撃の種類によって変化する。この時間は，上の欄で説明したのと同じで，弱攻撃なら6／60秒……となっている。

◀ガードの硬直が解ける前に攻撃を受けると，強制ガードが成立する

強制ガードの弱点

▶飛翔脚は強制ガードが成立するが，立ちガードをつづけていると，終盤の立ちガード不能部分（足もとへの攻撃）が防げなくなる



ケズリ

必殺技か超必殺技をガードすると，「ヒット時に受けるダメージ×1／4」の体力をケズられてしまう。

ただし，雲つかみ投げ，切り株返し，八稚女，斬鉄蟷螂拳，ゴッドプレス，ギガンテックプレッシャーは，ガード可能だが，ケズリ能力はない。

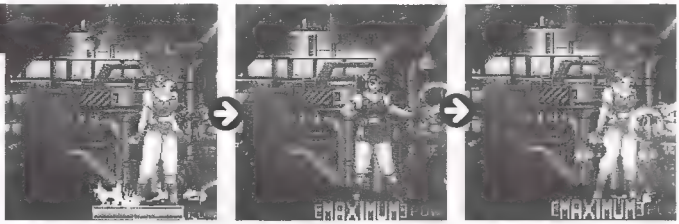
また，翔乱脚と百烈びんたの移動殴り版もガードできるが，こちらはガードによる硬直や反動が発生しないため，ケズリ効果がないばかりか，後述のガードキャンセルもできない。

◀ガードマークが出現しないためか，ケズリ能力のないゴッドプレス

強制ケズリ

強制ガードが成立する連係に必殺技をからめると，相手に反撃の余地を与えないまま，ケズることができる。

なお，ガード時の硬直時間は，ヒット時より1／60秒短いので，連続技をガードしても，強制ガードになるとはかぎらない。



▲アテナの超必殺技は，強制ガード（ケズリ）が成立し，相手の体力を何度もケズれる

▲ある程度ケズったら，ABCDボタン同時押しで，超必殺技を強制停止させて……

▲直後に再度超必殺技を使えば，強制ケズリを継続できる。ガードキャンセルでも脱出は困難

ガードキャンセル

ガードキャンセルとは，相手の攻撃をガードしたときの硬直を中断（キャンセル）して攻撃すること。

これに成功すれば，従来なら間に合わない状況でも，反撃が可能になる（ことが多い）。操作が複雑で，使用条件もかぎられているので，以下の説明を熟読しておこう。

▲相手の攻撃をガードした瞬間。こうなると，しばらく防御側は行動不能になるが……

▲ガードキャンセルに成功すれば，ガードの硬直を解除しつつ攻撃できるので

▲全体のスキが少ない弱攻撃に対しても，こちらの反撃が間に合ってしまうのだ

どんな状況だとガードキャンセル可能になるのか？

ガードキャンセルが使用できる条件は右のカコミのとおり。必殺技なら，どんな技（超必殺技含む）でもガードキャンセルに使えるのがポイントだ。

①は前作にもあった要素。6回目以降の強制ガードからキャンセル可能になるわけだ。②は新たに導入された使用条件。これなら単発の攻撃に対してもガードキャンセルできるぞ。

また，使用条件にある「ヒットストップ」というのは，ヒットorガードした瞬間に互いのキャラが硬直している状態のことで，その時間は受ける攻撃によって5／60秒～13／60秒間と変化する。詳細はP.175にて。

ガードキャンセル可能になる条件

①相手の攻撃を6回以上強制ガードする

②自分のパワーゲージを満タンにする

①，②のいずれかの条件を満たし，ガードのヒットストップが解除される前に必殺技のコマンドを入力する

◀ガードキャンセル必殺投げも可能。この場合，相手が間合いにいれば投げ技をキメるが，そうでないとボタンに対応した基本技にバケてしまう

ガードキャンセルでの反撃は確実か？

ガードキャンセルで反撃するときのポイントは，どの必殺技でキャンセルするのが反撃しやすいか，ということ。

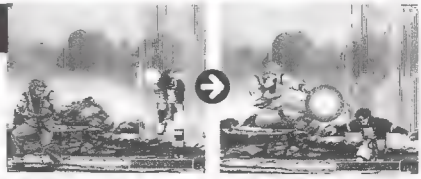
なぜなら，ガードキャンセルに成功すると，その段階でガードポーズが解けてしまうため，連続ヒットする技や連係に対しては，ガードポーズを解いた直後に，攻撃を食らってしまうケースが多いからだ。

したがって，攻撃するまで全身無敵になるか，攻撃判定の出現が早い（動作開始から5／60秒以内が理想）技を持たないキャラは，すなおにガードしつづけたほうがいい場合もある。

また，ガードした瞬間にキャンセルするのと，受付時間ギリギリでキャンセルするのでは，最大11／60秒の時間差が生じるため，より早くコマンドを完成させる技術も身につけておきたい。なお，ガードキャンセルを行なうコツはP.181で説明している。

要注意

▶相手の足払いや必殺技キャンセル（空キャンセル）を主体とする連係は，多段技よりもガードキャンセルしにくい。覚えておこう



要練習

◀コマンドの入力タイミングや，キャンセルさせる必殺技によっては，たとえ無敵状態がなくても，多段技に反撃できるぞ

攻撃避け

攻撃避けを行なうと，動作を開始した瞬間から終了するまでの32／60秒間（全キャラ共通）全身無敵となり，あらゆる打撃技を回避できる。無敵技がないキャラには重要な動作だろう。

ただし，攻撃避けは後述のカウンター攻撃でしか中断できず，動作が終わるまでは移動も不可能になる。また，打撃技は回避できても，投げ技だけは食らってしまうので，むやみに連発するのは危険だ。

起き上がりやガード直後に攻撃避けを行なう場合，ABボタン同時押しを連発していると，後述のカウンター攻撃が暴発しやすい。3／60秒の先行入力（→P.162）を信じ，一発勝負でボタンを押そう。

攻撃避けの動作中は，食らい判定だけでなく，接触判定（→P.173）もなくなる。そのため，相手の突進技に対して攻撃避けを使うと，相手が使用キャラをスリ抜け，そのまま反対側に行ってしまうのだ。

◀突進技を攻撃避けで回避すると，こんな光景が見られるぞ

▲攻撃避けを開始したところ。この瞬間から全身無敵になる　▲この間は画面いっぱいに広がる攻撃でも回避できるぞ　▲攻撃避け→攻撃避けに成功すれば無敵状態を維持できる

カウンター攻撃

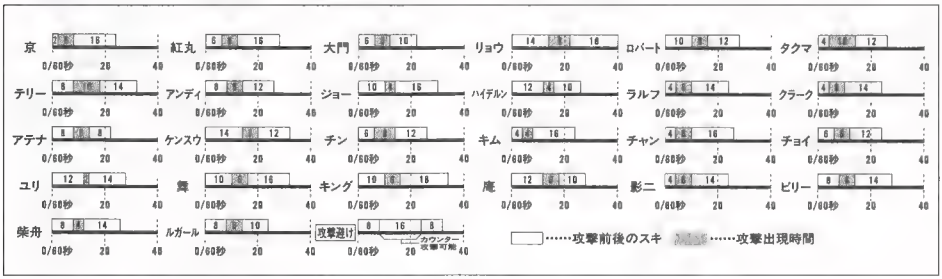
カウンター攻撃の操作方法と使用条件は右のとおり。扱いづらい攻撃だが，「攻撃判定の出現直前まで全身無敵の必殺技」と考えれば，おのずと使い道も見えてくるはずだ。参考までに，カウンター攻撃の性能を表わす，タイムチャートも掲載しておこう。

なお，カウンター攻撃を使うときは，どのボタンを押しても同じ攻撃がでること，カウンター攻撃に切り替えると攻撃避けの全身無敵が解除されることを忘れずに。

カウンター攻撃の入力受付時間 ＝ 攻撃避け開始から 8〜24／60 秒間

▲まず，攻撃避けを使用する。その直後にボタンを押すと　▲すぐカウンター攻撃に移行。手軽に回避→反撃ができる　▲カウンター攻撃は，全キャラで必殺技キャンセル可能

●各キャラのカウンター攻撃タイムチャート（単位:1＝1／60秒）

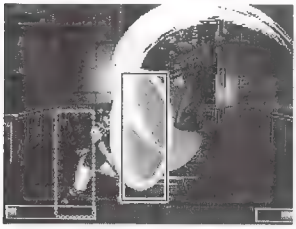


当たり判定

攻撃がヒットしたかどうかを判断するため，キャラクターの移動や攻撃などの動作には，各ポーズごとに「当たり判定（攻撃判定と食らい判定の総称）」が設定されている。よく言われる「攻撃がヒットした」とは，攻撃判定が相手の食らい判定に接触したことを意味するのだ。では，当たり判定に関するシステムを紹介しよう。

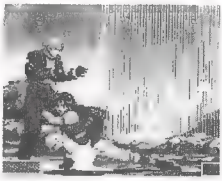
当たり判定は見た目どおりとはかぎらない

当たり判定の範囲は，ゲーム画面に表示されないが，ほとんどの攻撃は見た目どおりの位置―― つまり攻撃ポーズなら伸ばした手足の周囲に攻撃判定があり，食らい判定は手足を含めた全身に設定されている。



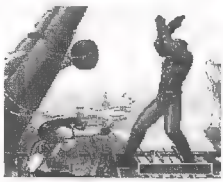
▲当たり判定の範囲は，我々が推定したものを紹介する。――が攻撃判定，……が食らい判定だ

ただし，当たり判定の範囲は体の輪郭に沿ったものではなく，左写真のような2～4コ程度の四角形を組み合わせたものに簡略化されている。



◀大半の攻撃は、手足の先端だけでなく、体内にまで攻撃判定が存在する

その理由は，四角形の数を増やして，当たり判定の範囲（形）を複雑にすると，コンピュータの処理が追いつかず，ゲームの進行スピードが遅くなってしまうため。本作品にかぎらず，対戦格闘ゲームの当たり判定は，すべてこのように設定されているぞ。



◀当たり判定が見た目どおりではないからこそ、意外な使い道もあるぞ

判定にまつわる用語と意味

当たり判定の存在は，プレイヤー間では暗黙の了解となっているようで，「判定が残る」「判定が強い」といった，「判定」の文字を含む専門用語（俗語）もしばしば使われる。

ここでは，それぞれの用語の意味と理屈を解説するのと同時に，その活用法も説明していこう。

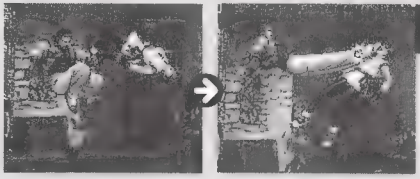
「判定が残る（判定を残す）」

この言葉の使いかたとしては二つのケースがある。

まず，「攻撃判定を残す」と言ったら，攻撃判定が比較的長めに出現していること。いっぽう，「食らい判定が残る」は，本来なら食らい判定がないポーズ（吹き飛び，転倒）に，食らい判定が存在することを意味している。

攻撃判定の場合

▶判定が残る技を相手の起き上がりに重ね，攻撃の終盤をヒットさせれば，通常よりも行動可能になるまでの時間を短縮できる



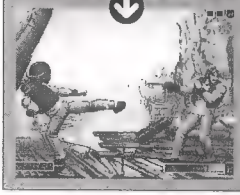
食らい判定の場合

◀吹き飛んだ相手の食らい判定が残っていれば，こんな連続技も可能になる。食らい判定を残せる技は前作より増えているぞ

「判定が強い」

食らい判定を包み込むように攻撃判定が設定されている状態のこと。その結果として，攻撃同士をブツけた場合，一方的に打ち勝つ（こちらの攻撃が相手の攻撃よりも先にヒットする）ケースが多くなる。決して，攻撃の優先順位が高いという意味ではないので注意してほしい。

◀どう見ても、相打ちに終わりそうなシーンだが、食らい判定が小さいと



◀一方的に勝つ。こんな結果になりやすい攻撃を「判定が強い」と言う

食らい判定の体格差

各キャラには「体格差」があり，見た目に合わせて，中立ポーズの食らい判定が異なっている。それをまとめたのが右の表。この数字が大きいキャラほど，食らい判定も大きいことを意味している。なお，横幅（食らい判定の左右幅）については，立ち状態もしゃがみ状態もまったく同じだ。

また，のけぞり状態における食らい判定の大きさ（＝連続技の食らいやすさ）にも個人差がある。ただし，のけぞりポーズには，それ独自の体格差があるため，背丈の大きいキャラほど連続技を食らいやすい，とは言い切れない。その代表例が，平均的な体格を持つのに，異様なほど連続技を食らいにくいケンスウ。テリーの近距離立ち強パンチ（1段目）→パワーダンクさえも空振るのだ。

◀意外なことに、チャンやハイデルンよりも背が高かった大門

◀連続技の食らいにくさは、のけぞり状態の判定範囲によって決定する

●食らい判定の体格差（数値が高いほど，体格が大きい）

使用キャラ	立ち	しゃがみ	横幅
京	5	2	3
紅丸	5	2	1
大門	7	3	5
リョウ	5	3	3
ロバート	5	3	3
タクマ	5	3	3
テリー	5	2	3
アンディ	5	2	2
ジョー	5	3	3
ハイデルン	6	3	5
ラルフ	5	3	4
クラーク	5	3	4
アテナ	4	2	3

使用キャラ	立ち	しゃがみ	横幅
ケンスウ	3	2	5
チン	2	1	1
キム	5	2	3
チャン	6	5	6
チョイ	2	1	1
ユリ	4	2	2
舞	3	2	3
キング	5	3	3
庵	5	2	3
影二	4	2	3
ビリー	4	2	5
柴舟	5	2	3
ルガール	7	3	5

こんな「判定」もある

対戦格闘ゲームには，当たり判定のほかにも，さまざまな「判定」が用意されている。

ここで紹介する判定は，当たり判定とちがい，「範囲」という概念はなく，その有無しか設定されていない。

ただし，どの判定も重要な役割を持っているので，それぞれの性質をしっかりと頭に入れておこう。

接触判定

相手に密着してから前進した場合，互いに接触判定があると，相手をスリ抜けることなく押していく。食らい判定がないダウンなどの状態でも，接触判定は存在しているぞ。

接触判定がなくなるのは，一部の必殺技（フェニックスアロー，龍爪撃，柳燐蓬萊，トルネードキック，影うつしなど）や攻撃避けの使用中，特定の攻撃（イリュージョンダンス，リョウとロバートの龍虎乱舞など）を食らった直後ぐらいだ。

◀龍虎乱舞をキメると、相手が起き上がるまで、その真上を通過できる

投げられ判定

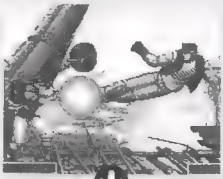
投げ技を食らう状態か否かを示す。投げ技の欄（→P. 161）でも説明しているが，投げられ判定だけが消えている場合や，逆に，全身が無敵になっている状態でも投げられ判定は残っている場合があるので注意しよう。

◀動作開始から投げられ判定だけが消滅してしまうバーンナックル

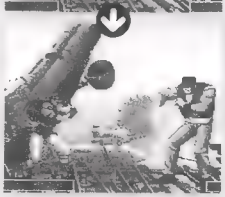
▶開始直後は無敵なのに、投げられ判定は残っている鉄球大暴走

位置判定

そのキャラが地上にいるか，空中にいるかの判定。地上の投げ技を食らうかどうか，あるいはダメージを受けたときの反応（→P. 174）で識別できる。宙に浮いているからといって，空中扱いとはかぎらないので気をつけること。



◀地上での基本技やぶっ飛ばし攻撃は、たとえ宙に浮くものでも



◀すべて地上扱いになる。地面に立ったまま、のけぞっているのが証拠だ

リアクション

攻撃がヒットした相手は，さまざまな反応（リアクション）をするが，その内容は，ヒットした攻撃と相手の状態によって大きく異なる。リアクションは，ヒット効果，ヒットストップ，ヒットバックの3種に分類可能だ。

これらの要素は，見た目の演出だけでなく，連続技がキマるかどうかにも，大きく影響してくるぞ。

ヒット効果

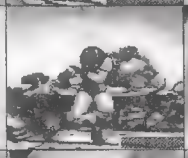
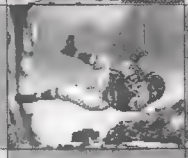
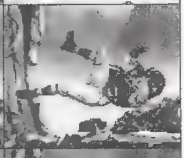
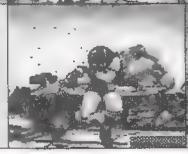
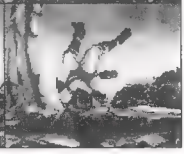
ヒット効果とは，攻撃を食らったキャラが自動的に行なう動作のこと。その内容は，食らった攻撃とそのときの位置（地上か空中か）によって変化する。右表で具体例を挙げ，それらのちがいを説明しよう。なお，右で紹介した以外のヒット効果は以下のとおりだ。

●転倒……しゃがみ強キック（足払い）を食らったときのヒット効果。ダウンとちがい，空中で同じ技を食らうと「吹き飛び」になる。

●ぶっ飛ばし……大きく後方へ吹き飛んでダウン。ぶっ飛ばし攻撃の効果。

●燃焼……体全体が赤く光る。ただし，その後のリアクションは技ごとに異なっており，脚払いなら燃焼→のけぞり，鬼焼きなら燃焼→ダウン。

●感電……体全体が白く光る。燃焼と同様に，その後はのけぞりかダウンへ移行。雷光拳は，開始直後はのけぞりだが，最後だけダウンに切り替わる。

ヒット効果	VS地上	VS空中
のけぞり（基本技） 身体を曲げて後方にズレる。基本技の大半は，このヒット効果を持つ。空中の相手には「吹き飛び」となるが，ダウンはしない。		
のけぞり（必殺技） 同じ「のけぞり」でも，基本技と必殺技には大きなちがいがある。必殺技は，空中の相手を「吹き飛び」のあと，ダウンさせるのだ。		
ダウン 多くの必殺技がこのヒット効果を持つ。地上でも空中でも効果は変化せず，「転倒」よりも相手の倒れている時間が長い。		
たたきつけ たたきつけ攻撃や，葵花の3段目のヒット効果。地面に急速落下したあとダウンするが，地上の相手にはのけぞりとなる。		

気絶

攻撃がヒットすると，技ごとの「気絶値」が相手に加算される。そして，その合計が50を越えると，いきなりそのキャラが倒れ（倒れない場合もある），気絶してしまう。気絶中は，移動やガードを含む，あらゆる行動が不可能。連続技の格好のマトになってしまうぞ。

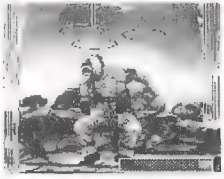
蓄積された気絶値は，1/60秒ごとに0.15625(5／32)ずつ減っていく。そのため，相手を気絶させるには，短時間で攻撃を当てつづける必要があるのだ。ただし，ＣＰＵルガールだけは回復力が高く，絶対に気絶しない。

一方，気絶しているキャラは，レバーやボタンを入力すると，1回につき5／60秒ぶん回復が早くなる。レバーを回しながらボタンを連打するのが，もっとも効率のいい方法だろう。

なお，前作とのちがいは，技ごとの気絶値がランダムで最大3も減ってしまうこと。つまり，気絶値が10なら，10～7のいずれかに変化するのだ。これにより，前作にあった気絶連続技が非常に成立しにくくなっている。

気絶条件＝気絶値の合計が50を越える

◀気絶条件を満たしたキャラは，高く吹き飛び，血しぶきをだして倒れる



◀早期回復をはかると，気絶マーク（緑色の円）が大量に発生するぞ

ヒットストップ&硬直時間

攻撃を受けたキャラには，「ヒットストップ」と「硬直時間」という，二つの行動不能な時間帯が発生する。

「ヒットストップ」とは，攻撃が当たった瞬間（＝ヒットマークが表示される間）に互いが硬直する状態のこと。

その時間は，ヒット時もガード時も12／60秒だが，攻撃回数が非常に多い攻撃（真空片手駒，雷光拳，クラークのバルカンパンチ，シャイニングクリスタルビット，超必殺忍蜂の燃焼状態など）は5／60秒と短い。必殺技キャンセルやガードキャンセルの受付時間も，これに合わせて短くなるぞ。

「硬直時間」は，ヒットストップ後，攻撃を受けたキャラだけが硬直（のけぞりなど）する時間で，これも技ごとに長さが異なる。なお，基本技の硬直時間は上図のように統一されている（ジャンプ攻撃は地上の弱攻撃と同じ）。

ヒット時

	ヒットストップ	硬直時間
弱	12	12
強	12	22

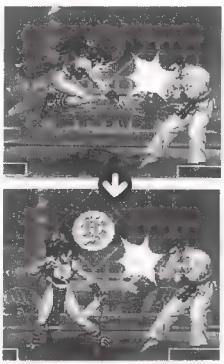
ガード時

	ヒットストップ	硬直時間
弱	12	11
強	12	21

▲相手に攻撃を当て，ヒットストップを発生させると……

▲互いのキャラが硬直するが，飛び道具は硬直しないので

▲本来なら，落下中に食らうはずの飛び道具を回避できる



◀たたきつけ攻撃は，ヒット時もガード時もヒットストップが発生しない

◀そのため，ヒットマークの表示中に降下→着地してしまうのだ

ヒットバック（反動）

ヒットバックとは，「反動」という別称のとおり，攻撃を受けたキャラが後方へ押されていく現象のこと。

ヒットバックの大きさ（移動する距離）は，受けた攻撃によって異なり，地上の弱・基本技とジャンプ中の基本技（弱強共通）を1とした場合，地上の強・基本技や必殺技は2倍強，ぶっ飛ばし攻撃は3倍強になる。これはヒット時もガード時も同じだ。

また，パワーゲージが満タンになっている場合は，上記のヒットバックの大きさが1.5倍に増加するぞ。

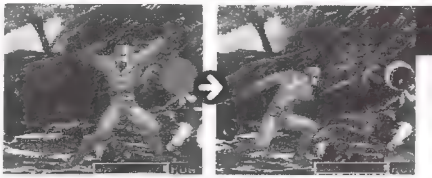
なお，ヒットバックで移動しているキャラが攻撃を受けると，それまでのヒットバックが無効になる。弱攻撃を連発すると，なかなか間合いが広がらないのはそのためだ。

めくり

▶めくりジャンプ攻撃を受けたキャラは，相手が着地する方向（後方）へ押されるため，間合いが離れるどころか，密着してしまう

画面端

◀画面端の相手に攻撃した場合のみ，相手に与えられるはずの反動が攻撃したキャラに与えられる。ただし，下のような例外もある



画面端の例外

▶飛び道具や突進技を当てたときは，攻撃側にも反動が発生しない。空中の画面右端にいる相手に攻撃を当てたときも反動はゼロだ

ダメージ

『KOF』シリーズでは，体力ゲージとパワーゲージは，どちらも1ドット＝2ポイントとして換算されている（参考までに，ゲーム画面は縦224×横320ドット）。

このゲームで，与えるダメージが増減する条件は以下の6種類。なお，カウンターや体力差といった要素は，ダメージ量には影響しないぞ。

①キャラごとの耐久力……与えたダメージは，相手キャラ固有の耐久力により表②のパーセンテージに減らされる。

②体力による耐久力の修正……相手の残り体力によって，表②から表①の減少率を引く（＝耐久力の増加）。

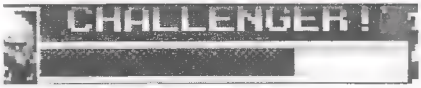
③パワーMAXの有無……パワーMAX時は超必殺技以外の与えるダメージが1.5倍になる。ただし，超必殺技もパワーMAX＋体力ゲージ点滅時のみ1.2倍になる。また，パワーMAXだと，受けるダメージも1.125倍に増えてしまう。

④複数ヒット……複数ヒットする技の与えるダメージは，　0.5倍，0.25倍，0.17倍……と半減していく。

⑤ランダム……あらゆる技に影響。100～70%の幅があるが，85%前後になるケースが多い。

⑥対CPU戦……CPUキャラだけは，無条件で与えるダメージが1.125倍される。また，CPU柴舟&ルガールは，対戦で使うときよりも耐久力が高い。

体力ゲージの最大値（長さ）＝207（103ドット）



◀体力ゲージ。残り体力が写真の状態から，ブランク部分が赤く点滅をはじめる

▲鉄球粉砕撃で相打ちにしたところ。ランダムによるダメージ量の増減で，ゲージの減りが微妙にちがうことがわかるだろう

●表①：残り体力によるダメージ減少率

相手の残り体力	修正値
207～129	8%
128～ 65	16%
64～ 33	24%
32～ 17	32%
16～ 0	48%

●表②：ダメージ減少率の個人差

使用キャラ	減少率	使用キャラ	減少率
京	80.0%	チン	80.4%
紅丸	80.8%	キム	78.4%
大門	78.4%	チャン	82.0%
リョウ	80.0%	チョイ	73.8%
ロバート	80.0%	ユリ	81.2%
タクマ	80.0%	舞	81.2%
テリー	80.0%	キング	80.8%
アンディ	81.2%	庵	80.0%
ジョー	79.1%	髭二	80.1%
ハイデルン	80.0%	ビリー	79.6%
ラルフ	80.0%	柴舟	80.0%
クラーク	80.0%	ルガール	80.0%
アテナ	80.8%	CPU柴舟	65.9%
ケンスウ	80.0%	CPUルガール	60.9%

チーム戦における勝者の体力回復量

チームバトルでは，ラウンド終了時に勝者の体力が少し回復するが，その割合は右表のとおり。前作では，最低でも24ドットぶん回復したことを考えると，同じキャラで勝ちつづけるのが，より困難になっているのだ。

◀残り時間が9以下の状況で勝つと，体力が8ドットしか回復しない

残りタイム	回復量（ドット）
60～50	28
49～40	24
39～30	20
29～20	16
19～10	12
9～ 0	8

ケズリによるダメージ

ケズリによるダメージ量は，その攻撃がヒットしたときのダメージ量から算出されるため，パワーゲージが満タンになったり，ガード側の体力が少なくなれば，そのぶんケズリのダメージも増減する。平均的なダメージ量とケズリの割合が増えた(*)ので，ケズリでKOされるケースが多くなった。

ケズリによるダメージ＝ヒット時のダメージ×1／4

前作では「ヒット時のダメージ×1/8」

また，強制ガードによるケズリは，連続技のように，与えるダメージが半減していくが，鉄球大回転と轟闘炎炮は強制ガードが成立するのに，ダメージ量は変化しない。どちらも，攻撃開始からケズりつづければ，ヒット時と同等（前者はそれ以上）のダメージを与えることができるぞ。

得点

得点という要素は，対CPU戦だけのもので，対2P戦では加算されず，コンティニューをすると0点にもどされる。

得点を増やす方法は二つ。攻撃を相手にヒットさせるか，ステージを勝ち抜けばいい。連続技をキメたり，ガードキャンセルに成功しても，ボーナス点は入らないぞ。

攻撃がヒットした場合，ダメージ量とは関係なく，技ごとの得点が加算される。基本技＋αの得点は右上の表を参考に。それ以外の得点は，§1の技表を参照してほしい。

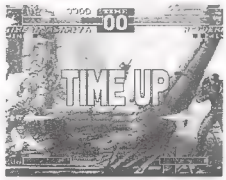
ちなみに，通常投げの得点にも法則性があり，投げタイプは1000点，つかみタイプは1回攻撃するごとに200点が加算されるようになっている。

●基本技＋αの得点（1HITあたり）

攻撃内容	弱P	弱K	強P	強K
立ち	100点	200点	300点	400点
しゃがみ	100点	200点	200点	300点
ジャンプ	300点	300点	400点	400点

ぶっ飛ばし攻撃
800点

カウンター攻撃
900点



◀時間切れで相手が硬直しているときにヒットさせた攻撃も得点が入るぞ

ボーナス・ポイント

得点は，攻撃をヒットさせたときだけでなく，規定本数を獲得し，そのステージを勝ち抜いたときにも得られる。

右のカコミにあるのが，ボーナスの種類と得点。勝利時に残された体力&制限時間や，体力を満タンにしたまま勝つ「パーフェクト勝ち」を行なった回数によって変化するのだ。

それらのボーナス点は，ステージを勝ち抜いたとき，シングル戦なら2ラウンド，チーム戦なら3ラウンドぶんまとめて加算される。負けたラウンドは無視されるぞ。

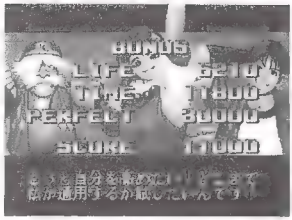
なお，パーフェクト勝ちは，相手をKOした時点の体力で判別するため，勝ち抜き者の体力回復（→P.176）で満タンになっても，それはパーフェクト勝ちとは認められない。

ただし，ハイデルンだけは例外で，試合中にダメージを受けても，ストームブリンガーやファイナルブリンガーによる体力吸収で，自分の体力を満タンまで回復しておけば，ちゃんとパーフェクト勝ちになるぞ。

ライフボーナス＝1ポイントにつき10点（最高2,070点）

タイムボーナス＝1カウントにつき100点

パーフェクトボーナス＝1回につき10,000点



▲対CPU戦では，ステージを勝ち抜けば，勝利メッセージとボーナス点が表示される

ハイスコアにまつわる話

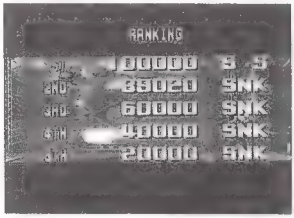
ハイスコアを狙うべく，対CPU戦の試合中に点数を稼ぐなら，カウンター攻撃が有効だ。得点が高いうえに，そのまま連続技につなげば，パーフェクト勝ちにも持ち込めるぞ。

また，こまめにパワーをタメて，超必殺技をキメる手もある。超必殺技の得点は，そのほとんどが2,500点と高めに設定されているからおトクだ（例外は，超裂破弾の800点×10，クリスタルシュートの1,500点，超必殺忍蜂の800点×3）。できることなら，連続技に組み込んでヒットさせよう。

パーフェクト勝ちを狙いやすいキャラでチームを組むのも，ハイスコアへの条件の一つだ。全ステージでソツなく勝てるキャラは，京，テリー，リョウ，舞，庵，ルガールぐらい。

◀跳び込みからの連続技に超必殺技を組み込んで，得点を稼ごう

また，ワザと負けることで，より多くのラウンドを闘い，試合中の得点を稼ぐテクニックも有効だぞ。

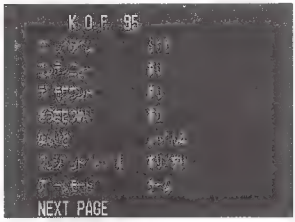


▲ハイスコアの初期画面。更新したハイスコアは，電源を切っても保存されるぞ

テストモード

MVS(アーケード)版の場合

MVS版では，基板内部のテスト・スイッチを押すと，ゲームのルールを変更する「テストモード」になる。変更できるルールは以下のとおり。



▲これがテストモード。レバーとボタンでルールを変更できるのだ

●プレイタイム……制限時間（60）をカウントする速度。速い（約30秒），やや速い（約42秒），普通（約54秒），やや遅い（約60秒），遅い（約72秒）の5段階。初期設定は「普通」。カッコ内は実測時間。

●コンティニュー……継続プレイの可否。初期設定は「可能」。

●デモサウンド……オープニングやデモ画面でBGMと効果音を鳴らすか。初期設定は「あり」。

●操作方法……スタート直後の説明を行なうか。初期設定は「あり」。

●難易度……対CPU戦の難易度。1～8まであり，数字が大きくなるほどCPUキャラが強くなる。対2P戦には影響しない。初期設定は「4」。

●クレジット／レベル……難易度とクレジット数をそれぞれ画面下に表示するか。初期設定は「あり／あり」。

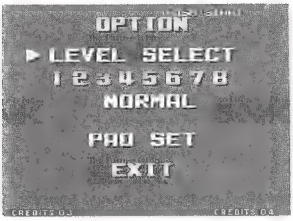
●ゲームモード……対戦形式を，チーム戦にするかシングル戦にするか。初期設定は「チーム戦」。

●血表示……血しぶきを表示するか。初期設定は「あり」。「なし」では，血しぶきが破裂マークに変わる。

ネオジオ&ネオジオCD版の場合

家庭用にも，ルールを変更する「オプション」モードがあるぞ。変更できるルールは，ネオジオ・カートリッジ版，ネオジオCD版ともに共通だ。

なお，変更したルールは，電源を切ったり，リセット・ボタンを押したり，ゲーム・オーバーになると，初期状態にもどされるので注意しよう。



▲MVS版のテストモードと比べると，家庭用は変更できる項目が少ない

●難易度……1～8の8段階。初期設定は「3(NORMAL)」。

●パッドセット……A～Dボタンの役割を変更する。攻撃避けや必殺技などで押すべきボタンも，それに合わせて変化するぞ。

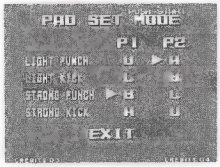
☆

さらにネオジオ・カートリッジ&CD版では，ゲームを開始すると，「GAME SELECT」で試合形式を以下の5種類の中から選ぶことができる。

・SINGLE PLAY……MVS版シングル戦モードと同じ。

・TEAM PLAY……MVS版のチーム戦モードと同じ。

・SINGLE VS……対2P戦専用のシングル戦モード。勝負がつくと，そのままキャラクター選択画面になり，勝者側も使用キャラを変更できる。対戦中，画面上部にはそれぞれの通算成績（勝利数の合計）が表示されるぞ。



◀カーソルで指定してからボタンを押せば，配置を変更できるぞ

・TEAM VS……対2P戦専用のチーム戦モード。チーム戦であること以外は「SINGLE VS」と同じ。

・SINGLE ALL……対2P戦時は「SINGLE PLAY」と同じだが，対CPU戦を行なうと，全26キャラ連続対戦となる。MVS版にはない。

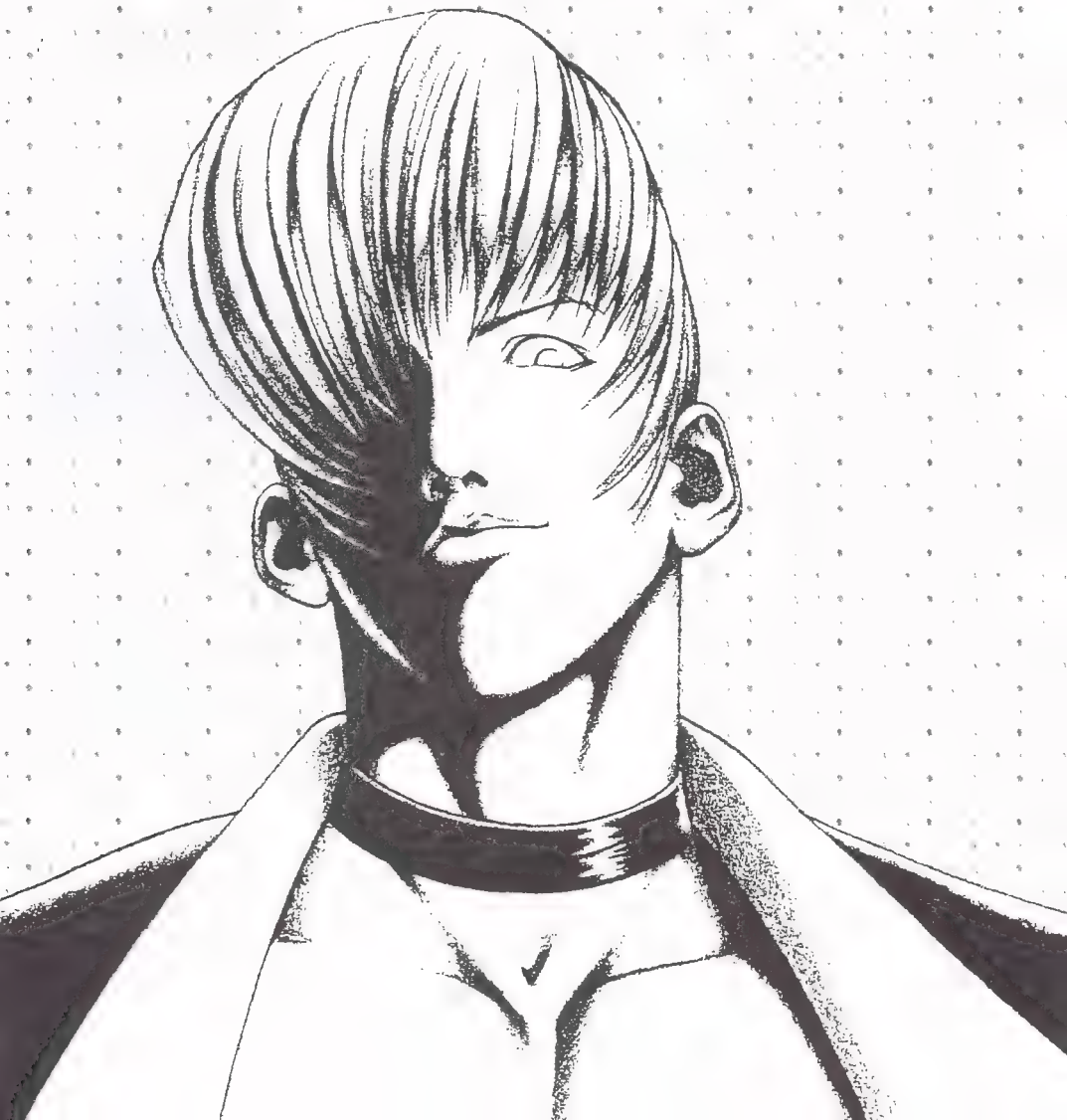
プレイデータの保存

プレイデータ（進んだステージ）を記録する場合，ネオジオCD版なら，本体内部にメモリがあるので問題ないが，MVS版とネオジオ・カートリッジ版は，別売りの「メモリカード」を本体に差し込む必要がある。

データさえ保存しておけば，たとえ電源を切っても，データを読み込むことで，いままで進んだステージと対戦相手からプレイを再開できるぞ。ただし，VSルガールについては，VS柴舟からの再スタートとなる。

◀ゲーム・オーバー後に記録。チーム，シングルで個別に記録できるぞ

§4 How To Win



対2P戦攻略 基礎知識

対2P戦の魅力は，相手キャラやプレイヤーにより，毎回ちがった試合展開が楽しめることにある。

ここでは，対2P戦の攻略法を，全キャラ共通の基本戦術，使用キャラごとの得意戦術，の二部構成でお届けしよう。

なお，本書の攻略法は，ルール無用の対戦にも対応できるように永久連続技といったテクニックも容認している。ご了承のほどを。

コンビネーションの組み立てかた

コンビネーション（連係）を考案したり，実行するときは，以下のような基本事項を忘れないようにしたい。

①反撃のチャンスを与えない

……予備動作が長く，ツブされやすい攻撃は，事前に弱攻撃を仕掛けたり，キャンセルをかけたりすれば，攻撃前のスキを減らすことができる。飛び道具をタテに攻めるのも手だ。

また，後述の②や③をキメておけば，よほどのスキを見せないかぎり，相手は手をだしにくくなるぞ。

②相手の反撃を誘う

……①とは逆に，ワザと「反撃できそうな攻撃」をガードさせてから，相手が反撃してきたところを，無敵必殺技やカウンター攻撃などでツブす。

③相手のガードを混乱させる

……①や②を行なった結果，相手がガードを固めてしまった場合に有効。しゃがみガード不能技や投げ技などを連係に組み込み，相手のガードを無効にしてしまおう。

また，必殺技による連係を多用して，相手に「ガードしたままではダメ」と思わせ，反撃や攻撃避けを試みたところに攻め込んでもいいだろう。

反撃させない①

▶弱攻撃とジャンプ攻撃は，たとえガードされても，相手より早く行動可能になることが多い。すかさず，つぎの攻撃を仕掛けよう

反撃させない②

◀フォロースルーが長めの攻撃も，終わりぎわを重ねれば，反撃を受けないどころか，ヒット時なら連続技が成立することもある

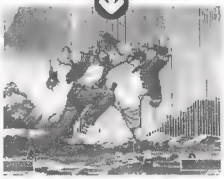
反撃を誘う①

◀相手に突進したり，宙に浮く攻撃ほど，相手の反撃を誘いやすい

◀行動可能になると同時に迎撃。むやみに連発しなければ多用してもいい

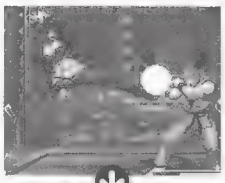
反撃を誘う②

◀一瞬だけパワーをタメたり，前後（上下）にウロウロするだけでも



◀相手の攻撃や跳び込みを誘える。近距離での攻防に組み込むのが有効だ

ガードを無効化する



◀ジャンプ攻撃のあとは，立ちガード不可の足払いを仕掛けるのがセオリー

◀それを逆手にとり，しゃがみガード不可の攻撃を使うとヒットしやすい

ガードの重要性

ガードに成功すれば，ダメージを最小限に抑えられるし，ヒット時よりも早いタイミングで行動可能になるため，反撃に転じることもできる。

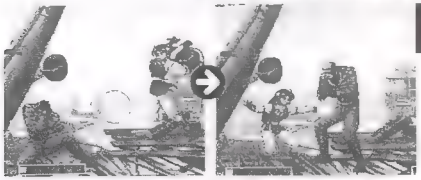
しかし，ガード後の反撃が確実にヒットするケースはごくわずかで，うかつに反撃を試みると，その予備動作をツブされることが多い。とくに，弱攻撃連打に対しては，かなりの確率で打ち負けてしまう。こういった状況では，投げ技としゃがみガード不能技に警戒しながらガードを固めるか，攻撃避けで回避しつつ，相手の様子を見よう。

ただし，前作にくらべると，ケズリのダメージ量が大幅に増えているので，キャンセルからの必殺技に対しては，できるだけカウンター攻撃で反撃するようにしたい。

ガード＝反撃？

▶相手のラッシュは弱攻撃で止めたいが，相手の動向に注意しないと，「ワザと反撃を誘う」連係のエジキになりやすい

油断するな!!



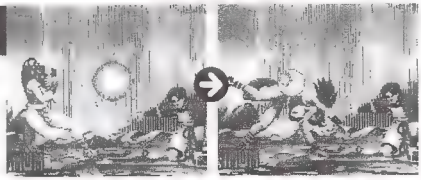
◀地上攻撃のほとんどは，しゃがみガードで防げるが，これに頼りすぎていると，しゃがみガード不能技や投げ技を食らいやすい

ガードキャンセルのやりかた

ガードキャンセルをするときのポイントは，どんな状況で使うか，どの技でキャンセルさせるか，どのようにコマンド入力するか，に集約されるので，以下のカコミと，各キャラの攻略法を熟読しておこう。

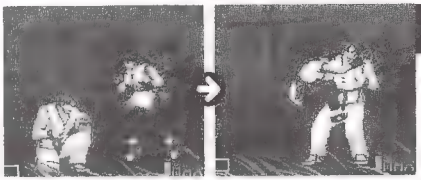
一方，相手がガードキャンセルを狙っているときは，ガード方向を限定する足払いを多用したり，ガード不能の投げ技をキメるのが有効だ。強制ガードが成立する連係は，ガードキャンセルされる可能性が高い。使用厳禁。

飛び道具がカモ



▶飛び道具はガードするまでのタイミングがわかりやすく，立ちでもしゃがみでも防げるので，ガードキャンセルを狙いやすい

過信は禁物



◀ガードキャンセルばかり狙っていると，投げ技を食らうことも。ガードキャンセル主体の相手には，スカシ投げで攻めるのが有効

ガード後に入力

一番ラクで安全。ガードしたのを確認してからコマンド入力を開始すれば，たとえ入力が遅くても，ガードの硬直さえ解けていなければ，ダメージを受けることはない。慣れないうちは，これだけを狙おう。↓↘→，←↙↓↘→，←タメ→，↓タメ↑，ボタン連打などがやりやすい。

◀とくにタメ系コマンドが簡単で強力。光ったハイデルンには近づくな！

入力途中にガード

もっともテクニカルなもの。ガード後の入力がムズカしい→↓↘は，→←↙↓↘にアレンジして，←↙の入力中にガードできれば，比較的ラクにガードキャンセルできる。

↓↙←↙↓↘→や↓↘→←→などの超必殺技でガードキャンセルするときも，この要領で入力しよう。

◀前進中に攻撃されたら，ガード＋↓↘を行なえば，→↓↘の技が発動する

入力してからガード

攻撃が当たる直前に，コマンドのレバー入力だけ終え，すぐガード方向に入力，そして攻撃をガードした直後に，ボタンを押して必殺技を発動させる。

基本的に，どんなコマンドでも可能だが，レバー入力の最後がガード方向になっている↓↙←，→↘↓↙←などはやりやすい部類に入る。

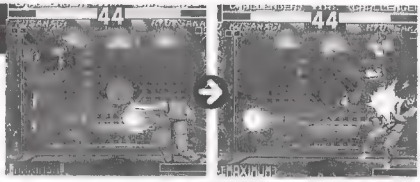
◀ボタンの受付時間をギリギリまで引っぱれるように練習しておこう

ジャンプ

ジャンプという動作は，イッキに間合いをつめたり，相手の攻撃（飛び道具）を回避するなど，さまざまな使い道がある。しかし，ジャンプ中はガードできないというデメリットもあるので，むやみな跳び込みは避けよう。

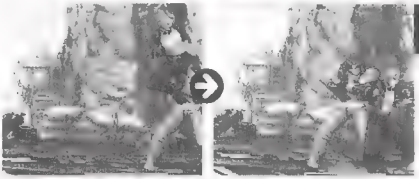
また，キャラや状況ごとの対空技を把握しておくことも大事だ。攻撃避けでの対処は，攻めに転じられる可能性が低いのでオススメできない。

大ジャンプ



▶遠距離戦になると飛び道具を撃つ相手が多い。そこを狙って大ジャンプ。また，めくり大ジャンプ攻撃はガードされにくいので使える

めくりジャンプ



◀相手を跳び越えながら攻撃するほか，画面端の相手に打点の低い前方ジャンプ攻撃を当てると，反対側に着地できるので奇襲になる

三角跳び

◀画面外に跳ぶことで，落下位置を惑わせられるが，実用度はイマイチ

たたきつけ攻撃

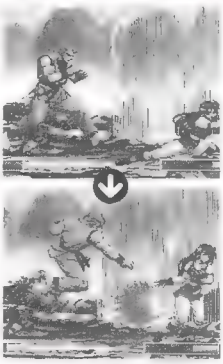
▶攻撃の出現が早いため，空中戦に有効。また，地上の相手に当てると，すぐに着地できるので，連続技や奇襲に持ち込みやすい

ダッシュ移動

ダッシュ移動（ダッシュとバックステップ）は，瞬時に間合いをつめたり，離したいときに使う。しかし，移動中は無防備なので，間合いが大きく離れているときや，自分が撃った飛び道具を追いかけるような状況でないと，反撃を受けやすい。多用は禁物だ。

ただし，移動中に地面を走る（転がる）ものは地上必殺技，宙に浮くものは空中必殺技でキャンセルできるので，うまく利用すれば奇襲になるぞ。また，宙に浮くダッシュ移動は，着地の硬直を各種必殺技でキャンセルできる。これも有効活用したい。

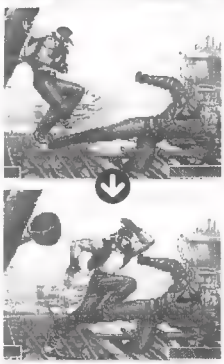
必殺技キャンセル



◀こちらがダッシュすると，その着地を足払いでケンセイする相手には

◀移動モーションを空中必殺技でキャンセルして，反撃することができる

着地キャンセル



◀空中必殺技がないキャラが，同じように足払いでケンセイされた場合

◀着地直後の無敵必殺技で回避できる。必殺投げでの反撃も可能だ

しゃがみ歩き

テリー，アンディ，ジョー，キム，舞，ビリーが使用可能。↓タメを持続しながら移動できるので，写真のような奇襲が可能だ。

ただし，移動手段としての利用価値はゼロに等しく，相手の攻撃をくぐりながら前進，といった使いかたが成功するケースはまずないのが難点。

▲↓タメをしつつ，足払いなどをガードさせたあと

▲しゃがみ歩きすると，相手は油断して反撃してくる

▲そこを↓タメの必殺技で反撃。まさに奇襲攻撃

投げ技の使いかた

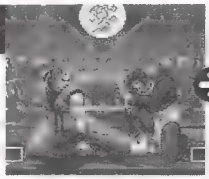
投げ技をからめた連係は，非難の対象になりやすいが，投げ技は「接近戦における瞬時の反撃」「ガードされっぱなしの状況を打破する」手段として導入されたことを考えると，そういった目的で使うのなら，遠慮する必要はないだろう。

攻撃避けを多用する相手にも，投げ技や移動投げ（百裂びんたなど）が有効な攻め手となる。ただし，攻撃避けで相手を誘い，カウンター攻撃＋αで反撃する連係もあるため，ときにはその裏の裏をかき，接近→足払いでカウンター攻撃をツブそう。

こちらの跳び込みに攻撃避けを多用する相手には，着地したあとで，写真の「自動2択」を使うといい。そこからの連係（必殺技キャンセル）を組んでおけば，たとえジャンプ攻撃がガードされても，先手を維持できる。

逆に，投げ技を回避したいときは，弱攻撃連打や無敵必殺技，後方ジャンプ（攻撃）で反撃しよう。通常投げによる投げ返しよりも確実だ。

固め投げ



▶攻撃をガードさせたあと，少し前進して投げる。足払いとの2択に持ち込んだり，ジャンプ攻撃（とくにめくり）から仕掛けてもいい

◀必殺投げは通常投げとちがい，コマンドの完成と同時に相手をつかむ

◀したがって，起き上がりなどに攻撃を重ねられても，投げ返せるのだ

屈伸投げ

◀すばやく1〜2回しゃがむと，相手は足払いや必殺技を使ってくると思い，ガードを固めるので，そこを投げる。起き上がりに有効

自動2択

▶近距離で➡＋CorDを入力すると，勝手に打撃か投げかの2択になる。➡＋CorDのしゃがみガード不能技があるキャラは多用しよう

連続技

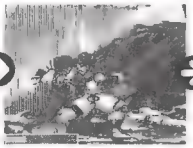
連続技は，確実に多くのダメージを与える手段として重宝する。各キャラ別の攻略法では，最低限マスターしたい連続技を紹介しているが，ほかにも実用的かつ強力な連続技がたくさんあるので，P.266の「連続技研究委員会」もチェックしてほしい。

なお，ヒット時は回避できない連続技も，ガード時だと強制ガードにならずに，回避（反撃）されることがある。ガード時のスキが大きい攻撃を連続技に組み込むのは極力避けよう。

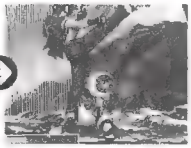
●弱攻撃からつながる連続技の特殊な使い道

直接

▲龍連牙を写真の間合いでガードする



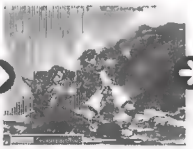
▲行動可能になると同時に七拾五式　改を使っても



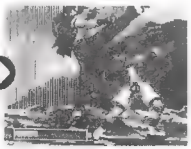
▲相手のガードが余裕で間に合ってしまう

弱攻撃から

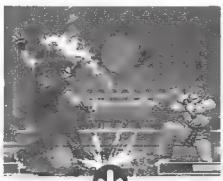
▲上と同じ状況で，七拾五式　改をヒットさせるには



▲ギリギリで反撃が間に合う弱攻撃を仕掛けたあと



▲七拾五式　改にキャンセルさせたほうがいい



◀本来なら連続技になる状況で，強攻撃・闇払いをガードされてしまうと

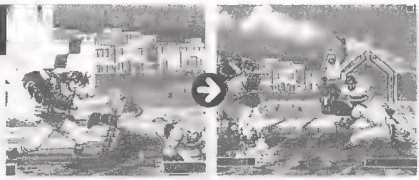
◀闇払いが当たる直前に相手の硬直が解け，回避や反撃されることがある

ぶっ飛ばし攻撃

この技の特徴は，ヒットした相手を長時間ダウンさせることだが，キャラによっては，リーチが長かったり，相手の足払いをツブしたりできるので，意外な攻撃（迎撃）手段になる。これについては，空中ぶっ飛ばし攻撃も同様なので，それぞれが活用できる状況を把握しておこう。

たとえガードされても，強攻撃よりも長く相手を硬直させるので，必殺技でキャンセルすれば，強制ガードで体力をケズることもできるぞ。

基本はコレ



▶相打ち覚悟で使い，相手をダウンさせたら，そのスキに移動したり，パワーをタメる。空中ぶっ飛ばしは，食らい投げ防止にも有効

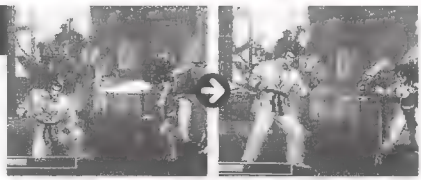
◀全キャラのぶっ飛ばし攻撃は，地上・空中ともにキャンセルが可能だ

攻撃避けはどこまで使える？

攻撃避けの動作中は，投げ技以外の攻撃を食らわず，終了時のスキもない。おもに飛び道具や起き上がりに重ねられた攻撃に対して使っていこう。カウンター攻撃が導入されたおかげで，動作中に攻め込まれる（投げられる）ケースが減ったのはウレシイ。

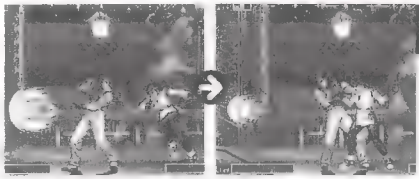
なお，攻撃避けはレバーを↓要素に入れていると使用できない（しゃがみ弱キックが暴発してしまう）。ガード操作と兼ねるため，←に入れながらAとBボタンを押すのがベストだ。

起き上がりに使う



▶起き上がりに攻撃を重ねられても，それと同時に攻撃避けを使えば回避できる。無敵必殺技がないキャラは，確実にキメておきたい

この連係に要注意



◀ユリとタクマの飛び道具→移動投げは，攻撃避けでは回避できない。ガード後に反撃しよう。跳び込み→通常投げに対しても同様だ

カウンター攻撃への切り替え

カウンター攻撃は，なかなか扱いづらいが，技の性能（リーチが長い，動作が速い）によっては，単発で使っても役に立つぞ。

攻撃避けの開始からカウンター攻撃に移行できる時間は短いので，相手の攻撃を引きつけてから使わないと，反撃が間に合わなかったり，相手の攻撃が終わる前にカウンター攻撃を使ってしまい（食らい判定が出現），逆にツブされることがある。要注意。

▲基本技→飛び道具といったケズリ狙いの連係には

▲ガード直後の攻撃避けで，飛び道具を回避すれば……

▲硬直している相手にカウンター攻撃＋αがキマるぞ

▲大蛇薙の動作が見えたら，とりあえず攻撃避けを使う

▲そして，攻撃したのを確認してからボタンを押せば

▲カウンター攻撃がヒット。そのまま必殺技につなごう

すべてのカウンター攻撃は必殺技キャンセル可能で，相手をのけぞらせる時間も長い。そのまま連続技（連係）に持ち込み，先手を奪回しよう。その入力方法としては，カウンター攻撃がレバー方向や押すボタンに関係なく，同じ攻撃になることを利用して，

①攻撃避けを行なう。
②必殺技コマンドのレバーだけを入力。
③必殺技コマンドのボタンを押して，カウンター攻撃に移行する。
④再度そのボタンを押す。

といった感じで操作すると，コマンドが長めの必殺技（超必殺技）でも，簡単にキャンセルできるぞ。

パワーゲージのタメかたと使いかた

パワーゲージが満タンになると，与えるダメージが増えるうえに，超必殺技の使用とガードキャンセルが可能になる。スキあらば，パワータメを行なうような闘いかたを心がけたい。

なお，パワータメをするときは，レバーを↓要素に入れておくと，攻撃避けなどが暴発せずにすむ。理想は↙に入れておくことで，こうすれば←と↓へのタメができるばかりか，ボタンを離した瞬間にしゃがみガードへ移行できる。覚えておこう。

パワーをタメるには？

最大の狙い目は，足払いやぶっ飛ばし攻撃などで，相手が転んでいるとき。飛び道具を，相手の起き上がりなどに重ねたり，必殺技キャンセルから仕掛けることで，相手の動きを封じてからタメはじめるのも有効だ。また，相手の攻撃をガードしまくって，ゲージを満タン直前までタメたあと，最後だけパワータメで……という手もある。

◀こちらが先手を維持すれば，中間～近距離で少しずつタメるのも可

パワーがタマったら？

基本はガードキャンセル狙い。超必殺技は，パワーMAXの制限時間（ガードorヒットなら画面上部のタイマーで約8秒，パワータメなら約18秒）の終盤か，確実にヒットする状況でのみ使うこと。また，あらゆる技の反動が大きくなるため，突進技をガードされても，反撃を受けにくい。それらを利用してケズりまくるのもいいだろう。

◀あの強・飛燕疾風脚も，パワーMAXなら，これだけ間合いが離れる

パワーをタメられたら？

とにかく，ガードキャンセルを警戒すること。なかでも，跳び込みや飛び道具は，ガードキャンセルのマトになりやすいので避ける。ガードキャンセルしづらい足払いを主体に攻めるか，ひたすら逃げまくろう。

ガードキャンセルを狙い，あからさまに待っている相手には，ジャンプ攻撃の空振りから投げるのが有効だ。

◀めくりジャンプ攻撃を使い，コマンドの方向を混乱させてもいいだろう

パワータメがあれば，挑発は不要なのか？

相手のパワーゲージを減らす「挑発」が，どんな間合いでも使用可能になったが，あいかわらずパワータメよりも減らすペースが遅く，実用度はイマイチ。挑発するヒマがあれば，パワータメをしたほうがお得だ。

しかし，自分のパワーゲージが満タンでパワータメする必要がないときや，超必殺技やガードキャンセルが強力なキャラ（ハイデルン，キム，アテナ，チンなど）を相手にしたときは，挑発を優先させたほうがいい。

◀挑発は，開始直後に中断できない点でも，パワータメに劣っている

チームメイトの組み合わせ

チームエディットが可能になったことで，チームの組み立ても，重要な戦術の一つとなった。

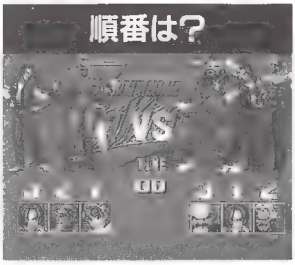
こちらが乱入した場合のみ，相手の天敵キャラを投入することができるが，あとあとのことを考えると，使い慣れたキャラで構成したほうがいい。

また，使い慣れた（強い）キャラを何番目にするかについては，諸説入り乱れているが，とりあえずオール・マイティに闘えるキャラほど，最初に持っていくのが無難だろう。

チームメイトは？

▲どんなキャラとも均等に闘えるようにするため，飛び道具と強力な対空技を持った万能キャラを組み込んでおきたい。京，ケンスウ，舞，庵，などがオススメだ

順番は？



▲試合の流れをつかむためにも，得意なキャラは先鋒か次鋒に置きたい。アテナがいるチームは，彼女を先鋒にして，変身ポーズを堪能すること。基本だ（笑）

対2P戦攻略

必殺の空中連続技でイッキにキメろ！

草薙 京

必殺技，基本技ともに使い勝手のよいものがそろっており，相手，間合いに関係なく，つねに互角以上の闘いを展開できる。また，新技の追加で，強力な連続技が可能となり，一発逆転性も非常に高い。まちがいなく最強を狙えるキャラクターだ。

遠距離立ち弱キック

◀この技で相手をケンセイしつつ，接近戦に持ち込むのが基本戦法。地上戦の主力武器だ

強・七拾五式 改

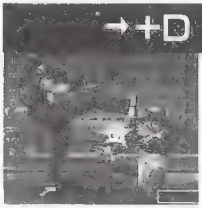
◀強・七拾五式 改の2段目をヒットさせることができれば……

◀吹き飛んだ相手に追撃できる。弱・鬼焼きがオススメだ

しゃがみ弱キック

◀連打が効き，また意外にリーチも長い。接近戦では連係のつなぎや，とっさの反撃に重宝する

→+D



◀しゃがみガード不能技。足払いと併用すれば，簡単な2択攻撃となる

攻撃の組み立て

カウンター攻撃を主軸に相手を攻めたてよう

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ	→ →+D → しゃがみ強Ⓚ → 闇払い	連打の効くしゃがみ弱キックで相手を固めつつ，→+Dとしゃがみ強キックの2択攻撃でガードを揺さぶる。
	B	カウンター攻撃	→ 闇払い → 強・七拾五式 改 → 弱・鬼焼き	攻めの中核を成す連係。ヒット時は連続技が成立するので，接近戦ではつねに狙っていきたい。
	C	弱・闇払い	→ 強・琴月 陽	遠距離からイッキに接近戦へと持ち込めるが，見切られやすい連係なので多用は禁物。奇策の一つとして覚えておこう。
連続技		近距離立ち強Ⓟ	→ 強・七拾五式 改 → 強・闇払い	一発逆転を狙うなら七拾五式 改+α，気絶を狙うなら闇払いを使う。どちらも跳び込みからつながるぞ。

特殊攻撃の使い道

状況に応じて，鬼焼きと大蛇薙を使いわけろ

強力な連続技がある以上，攻撃力不足に悩まされることはない。パワーMAX時はガードキャンセルと超必殺技に専念したほうがいいだろう。

ガードキャンセルに使うのは，近距離なら鬼焼き，それより離れたら大蛇薙が有効だ。大蛇薙のコマンド入力が苦手な人は強・朧車で代用してもいい。

カウンター攻撃は，攻撃判定の出現が早く，またリーチの長さも全キャラ中トップクラス。さらに，ここからの連係も強力だ。

◀ガードキャンセルには無敵時間のある弱・鬼焼きが一番確実

◀場合によっては，大蛇薙も非常に有効。動こうとした相手にヒットする

カウンター攻撃

▶京の強さを不動のものとしているカウンター攻撃→強・七拾五式 改。これを適当にくり返すだけでも，相手にとってはキツイ

近距離での行動

ここで狙うべきは，前述のカウンター攻撃からの連続技。これを確実にキメるには，相手のガードをくずしておく必要がある。

➡＋Dを使った2択攻撃やめくりジャンプ弱キックなどで，相手のガードを揺さぶり，反撃を試みてきたスキを狙って攻め込むようにしよう。

◀遠距離立ち強キックで，相手の足払いをかわしつつ攻撃

◀めくりに有効なジャンプ弱キック。食らい投げには注意

地上戦の基本

◀ぶっ飛ばし攻撃は，しゃがみ強キックと同等のリーチを持つ。闇払いでキャンセルして相手を追い込め

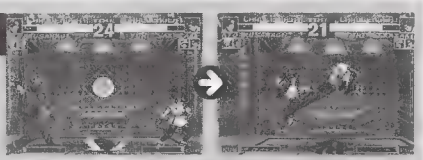
遠距離での行動

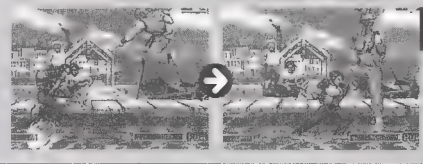
闇払いの強弱を使いわけ，先読みされないように撃ちながら，相手の行動をうかがうのが基本戦法。ここから接近戦に持ち込むか否かは，相手キャラや状況から判断しよう。

相手がジレて跳んできたら，強・朧車か前方ジャンプ直後の強キックなどで迎撃すればOK。

遠間で迎撃

▶闇払いの連射は，まず撃ち負けない。相手がアセって跳んできたのを確認してから強・朧車で迎撃だ





接近するには

◀接近戦に持ち込む場合，弱・琴月　陽を移動手段として使う方法もある。フェイントとしても有効だ

有効な対空技

代表的なものは，弱・鬼焼きと強・朧車。間合いが近ければ弱・鬼焼き，遠ければ強・朧車を使う。

ほとんどの場合，この二つで対処すればいいが，不意をついた跳び込みには，しゃがみ強パンチやジャンプ直後の弱キックなども有効だ。

◀通常の跳び込みに対しては鬼焼きでOK。攻撃判定が非常に大きく，めくりジャンプも迎撃可能

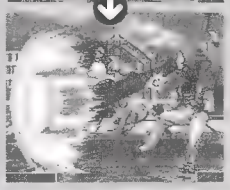
▶しゃがみ強パンチは面倒な操作が不要で心強い。庵のめくりジャンプにはこれで対抗しよう

起き上がりの攻防

起き上がり時の反撃手段には，弱・鬼焼きが確実。強・朧車も変わった使いかたができるので，下の写真を参考にしてほしい。

相手の起き上がりを攻める場合は，中間距離で弱・闇払いを重ねてから連係に持ち込むといいだろう。

◀無敵時間のある強・朧車。重ねてきた飛び道具も簡単にスリ抜ける



◀この状況なら，油断している相手も多いのでヒットする確率が高い

永久連続技について

本来，弱・七拾五式　改のあとは追撃できないが，弱強のスリ替え（→P.284）を使うことで，弱攻撃→弱・七拾五式　改（強にスリ替え）→追撃といった連続技も可能になる。このテクニックは非常に重要。京を使うなら，ぜひマスターしてほしい。

◀カウンター攻撃や弱攻撃から，弱・七拾五式　改で相手を蹴り上げて

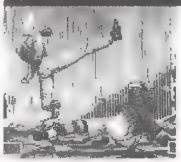
◀そのまま弱→強・七拾五式　改で蹴りつづける。画面端なら永久連続技だ

対2P戦攻略 二階堂紅丸

跳び込みからの連続技は切れ味バツグン！

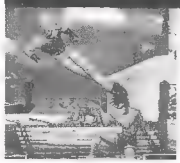
一発逆転性も秘めた跳び込みからの連続技を武器に，接近戦を挑むのが紅丸の戦闘スタイル。しかし，それ以外の攻め手にトボしいため，動きを読まれやすく，とくに飛び道具を持つ相手にはツライ闘いを強いられる。接近戦での技量が問われるキャラだ。

ぶっ飛ばし攻撃



◀一瞬，宙に浮くので，相手の足払いをかわすことができる。技同士のブツかり合いでも意外と強い

空中ぶっ飛ばし攻撃

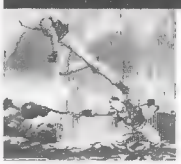


◀下方向へ攻撃するため，ジャンプ直後に仕掛ければ，しゃがんだ相手にもヒットする

遠距離立ち強キック

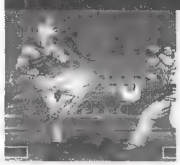
◀紅丸の攻撃の中では最大級のリーチを誇る。相手のスキにたたきこめ

ジャンプ↓+D



◀紅丸の跳び込みに変化を与える重要な技。通常の跳び込みと使いわけて相手をカクランしろ

居合い蹴り



◀今回も紅丸の主力武器。居合い蹴り→反動三段蹴りの連続技は，かならずマスターしておこう

攻撃の組み立て

すべての連係は居合い蹴りに通ずる

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ×1～3 → 居合い蹴り → 強・雷靭拳		連係の最後に強・雷靭拳を仕掛けると，その後の反撃をツブしやすい。ガードされたあとのスキも少ないので安心だ。
	B	ジャンプ↓+D	→ しゃがみ弱Ⓚ → 居合い蹴り → 通常投げ	ジャンプ↓+D(フライングドリル)は相手の足元を狙って仕掛けること。ヒットの有無にかかわらず2択へ持ち込める。
	C	前方ジャンプ弱Ⓚ	→ しゃがみ弱Ⓚ → 居合い蹴り → ジャンプ直後の空中ぶっ飛ばし攻撃	立ちorしゃがみガードの2択。チンやチョイのような，背の低い相手には空中ぶっ飛ばし攻撃が当たらないので注意。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1～3 → 居合い蹴り		跳び込みからでも簡単につながる，基本的な連続技。慣れてきたら，反動三段蹴りを追加して大ダメージを与えよう。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルを使いこなせ

これといった迎撃技を持たない紅丸にとって，ガードキャンセルは非常に重要なテクニックだ。パワーMAX時はガードキャンセルを主体に闘おう。

ガードキャンセルには，居合い蹴りを使うのがベスト。一発逆転を狙うなら超必殺技の雷光拳だが，多段技には負けてしまうので注意が必要だ。

カウンター攻撃は，見た目ほどリーチがなく，技の早さも平均レベル。接近戦で相手のラッシュを迎撃する手段として使っていこう。

◀カウンター攻撃→強・雷靭拳が使える。間合いが近ければ居合い蹴り，真空片手駒，雷光拳にもつながるぞ

◀ガードキャンセル・スーパー稲妻キックは相打ちになりやすい。やはり居合い蹴りが確実だ

一発逆転！

▶最後の切り札である，ガードキャンセル雷光拳がサクレツ！　誰もが死を意識するこの一瞬。相手の残り体力に注目してほしい

状況別戦略

接近戦命！ 一度近寄ったら，離れるな

近距離での行動

リーチの長い，遠距離立ち弱キックや遠距離立ち強キックなどで相手をケンセイしつつ，つねに跳び込むスキをうかがうのが基本戦略。

動きを読まれないためにも，ときには空ジャンプからのスカし投げやジャンプ直後の↓＋Dなどをまじえ，相手の裏をかくことも大事だ。

◀遠距離立ち弱キックは長いリーチとスキの少なさが魅力

◀リーチの長いしゃがみ強Ⓚ。ダウンさせられるのは大きい

本領発揮だ！

◀跳び込みには前方ジャンプ弱キック，または前方ジャンプ強キックがいい。どちらもめくりに使える

遠距離での行動

遠距離からの攻め手がまったくない紅丸にとって，いかに相手に近づくかが最大の課題。大ジャンプやダッシュでイッキに近づきたいが，それを黙って見逃すほど相手もお人好しではないだろう。攻撃避け→前進を地道にくり返すか，ジャンプ↓＋Dでイッキに間合いをつめたいところだ。

◀下方向に強い空中ぶっ飛ばし攻撃で跳び込むのもいい

▶攻撃避けを駆使して地道に接近。ダッシュ→投げには注意

◀飛び道具を前方ジャンプで跳び越えたら……

◀ジャンプ↓＋Dを使って，対空技の空振りを誘おう

有効な対空技

真空片手駒（最後のモーション）とジャンプ直後の強キックがメイン。スーパー稲妻キックも早めに使えば対空技になる。また，不用意に跳び込んでくる相手には，その下をくぐってから投げたり，しゃがみ弱キックからの連続技を狙ってもいい。

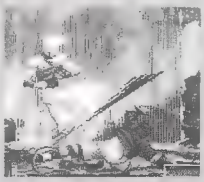
◀真空片手駒の終盤が対空技になる。ABCD同時押しで強制中断し，タイミングを合わせよう

▶相手のジャンプをくぐって背後から攻撃。ただし，めくりジャンプ攻撃には気をつけること

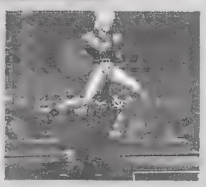
起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは，ガードに徹するのが基本だが，パワーMAXならガードキャンセル居合い蹴りを狙おう。

相手の起き上がりには，真空片手駒の足先を重ねるのがいい。反撃されにくく，相手が画面端にいれば，強攻撃一発ぶんの体力をケズれるぞ。



◀ガードキャンセル居合い蹴りが使用できない状況であれば，すなおにガードするのが懸命



▶対空技のトボしい相手の起き上がりには，跳び込みからの連続技を狙ってもいいだろう

キャンセル雷光拳をキメる

ガードキャンセル雷光拳は，強力な反撃手段だが，いざ実行してみると思ったよりもむずかしい。

比較的やりやすい方法として，以下のような入力方法があるので，参考にしてほしい。これをマスターすれば，戦力アップは確実だ。

◀↓↘→と入力してから相手の攻撃をガード。落ち着いて入力しよう

◀その直後に↓↘＋Cでガードキャンセル雷光拳の完成だ

対2P戦攻略

圧倒的なパワーで相手をねじふせろ！

大門五郎

スピードはないが，その欠点を補って余りあるパワーが最大の武器。たとえ相打ちになっても，体力負けすることはないので，つねに相手にプレッシャーを与えながら闘うことができる。全キャラ中最高の投げ間合いを持つ必殺投げも強力だ。

しゃがみ弱パンチ

◀連打が効き、接近戦で役立つ。密着状態から連発するだけで、かなりのダメージを与えられる

前方ジャンプ強キック

◀下方向に攻撃するので相手の対空技をツブしやすい。足先が当たるように跳び込むのが効果的

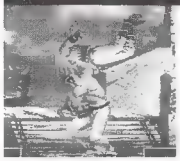
弱・地雷震

◀遠間から飛び道具を連発するような相手には、この技で対抗する。相打ちになりやすいのが難点

ぶっ飛ばし攻撃

◀リーチが長く、攻撃力も大きい。相打ち覚悟で相手をダウンさせよう

天地返し



◀必殺投げの中ではもっとも間合いが広く、使う機会も多い。攻撃避けから使うのがセオリーだ

攻撃の組み立て

打撃技or必殺投げの2択が中心だ

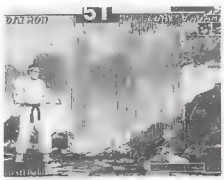
コンビネーション	A	（相手から少し離れて）攻撃避け → 必殺投げ	ヘタなカウンター攻撃より強力。連係の合間に組み込むと効果的だ。必殺投げは天地返しか超必殺技で（以下同様）。
コンビネーション	B	しゃがみ弱Ⓟ×1〜3 →遠距離立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ →必殺投げ	遠距離立ち弱Ⓚのあとに相手が動こうとすれば攻撃がヒットする。遠距離立ち強Ⓟは，切り株返しで代用してもいい。
コンビネーション	C	遠距離立ち弱Ⓚ → 弱・超受け身 → 必殺投げ	連係Bの遠距離立ち弱Ⓚから，さらに攻めつづけるときに使う。超受け身→必殺投げは，よく使うので覚えておくこと。
連続技		しゃがみ弱Ⓟ×1〜3 → 天地返し	しゃがみ弱Ⓟをガードされたときは，連係Bに持ち込むか，一瞬待ってから天地返しによる固め投げを狙おう。

特殊攻撃の使い道

人並みはずれた破壊力で一撃粉砕だ！

パワーMAX時の大門には，攻撃力の上昇に加え，超必殺技という特典がついてくる。近づくのが困難な相手でないかぎりは，こまめにパワーをタメるようにしておこう。

超必殺技の地獄極楽落としは，投げ間合いの広さが魅力。コマンドの形態上，入力に失敗しても天地返しにバケてくれるし，ガードキャンセルも実行しやすい。ガードキャンセル超受け身→必殺投げという手もあるが，確実とは言い切れない。

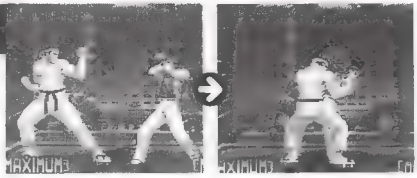


◀パワーMAX時なら通常投げもこの威力。光った大門は本当にコワイ

◀リーチは短いが、対空技に向いている大門のカウンター攻撃。地上でヒットしたら、必殺投げでキャンセルしよう

驚異の投げ間合い

▶地獄極楽落としは，しゃがみ弱パンチが届かない間合いでも使用できる。攻撃避け→地獄極楽落としは，今回も手軽で強力だ



状況別戦略

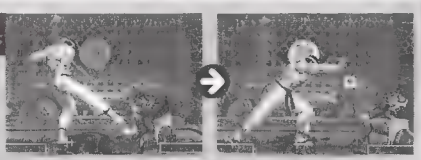
パワーをタメたら投げまくれ！

近距離での行動

しゃがみ弱パンチを主軸に攻め，相手がガードを固めたところで必殺投げをキメよう。不意をついた前方ジャンプ弱キックや，めくりジャンプ強パンチから直接投げてもいいだろう。

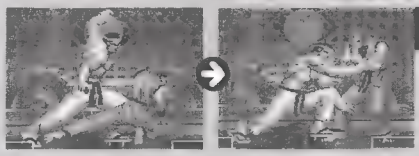
少し間合いが離れたら，遠距離立ち強パンチで相手の後方ジャンプや反撃をツブしながら間合いをつめたい。

反撃を許すな



▶遠距離立ち弱キック→遠距離立ち強パンチの連係で，相手の反撃をツブす。逃げるチャンスも与えるな

足払いを投げる



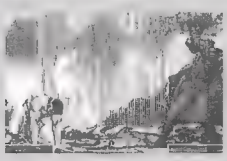
◀切り株返しの足元無敵を利用すれば，こんな芸当も可能。ただし，無敵時間は一瞬なので多用は禁物

遠距離での行動

必殺投げを活かすには，近距離戦に持ち込むことが大切。相手の飛び道具に対しては，超受け身や攻撃避けでかわしたり，相打ち覚悟の弱・地雷震でダウンさせてから近づく。前方・大ジャンプ強キック（中間距離なら強パンチ）で跳び込み，しゃがみ弱パンチや必殺投げにつなぐのも手だ。

◀超受け身の無敵時間と移動距離を利用すれば……

◀飛び道具をかわしながら接近できる。ここから反撃だ！



◀相打ち覚悟の弱・地雷震で，相手のペースを乱してやれ

▶ヒマがあったらパワーをタメる。相手の飛び道具には注意

有効な対空技

基本技ではしゃがみ強パンチ，必殺技では先読みの雲つかみ投げが有効だ。めくりジャンプ攻撃を，超受け身でくぐってから投げることもできるぞ。

確実ではないが，相手のジャンプ攻撃を攻撃避けでかわし，そのまま必殺投げをキメるのも有効だ。

◀大門の攻撃力なら，たとえ相打ちになってもダメージ面では負けない。まさに相打ちOKだ

▶相手の跳び込みを見てから雲つかみ投げをだせるようにしたい。与えるダメージも大きいぞ

起き上がりの攻防

起き上がり時の反撃には，必殺投げが有効。とりあえず攻撃避けを使い，様子を見てから投げてもいいだろう。

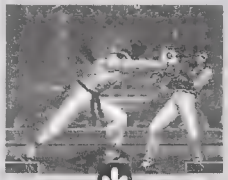
相手の起き上がりには，攻撃避け→必殺投げを仕掛けるか，相手が後方ジャンプで逃げると見越して，遠距離立ち強パンチを重ねていくのも手だ。

◀攻撃を重ねられても，必殺投げを使うタイミングさえカンペキなら，かならず投げ返せるぞ

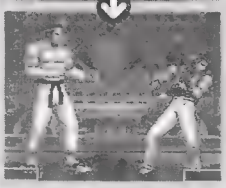
▶相手の起き上がりを攻めるなら，必殺投げをキメることを考えよう。無難にパワータメでも可

空キャンセルについて

投げ技が使用できない状況で，必殺投げ（超大外刈りがベスト）のコマンドを入力すると可能になる「空キャンセル」。これを応用すると，攻撃後のスキが減るため，基本技→基本技という連係のバリエーションが豊富になる。ぜひともマスターしよう。



◀基本技をガードor遠距離でヒットさせて必殺投げでキャンセルすると



◀中立ポーズに復帰するので，そのままラッシュをかけつづけよう

対2P戦攻略

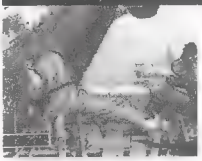
無敵の龍に死角なし！
リョウ・サカザキ

無敵技，突進技に地上&空中飛び道具と，前作でも必殺技に恵まれていたリョウ。それが今回，新必殺技やしゃがみガード不能技まで加わり，さらにパワーアップしている。

しゃがみ強キックやぶっ飛ばし攻撃，めくりやすい斜めジャンプ強キックなど，有効な基本技も多い。

これらをキャンセルし，地上では虎煌拳，空中では空中虎煌拳につなげていけば，相手の動きを簡単に封じることができる。また，しゃがみガード不能の→+C，空キャンセル可能な極限流連舞拳も使い勝手がいい。

しゃがみ強キック



◀地上攻撃で一番リーチがある。足先を当ててから，キャンセル虎煌拳だ

極限流連舞拳

◀ヒット時は追撃が可能。空キャンセルにも利用できるのが魅力だ

空中虎煌拳

◀上から相手の動きを封じる。読まれないように，タイミングをズラして撃とう

→+C

◀新たに加わった，しゃがみガード不能技。これで連係の幅を広げよう

攻撃の組み立て

キャンセル虎煌拳が基本

コンビネーション	A	しゃがみ強Ⓚ → ぶっ飛ばし攻撃 → 虎煌拳	攻撃判定の出現が早く，リーチのある技をキャンセルして，虎煌拳につなぐ。近〜中間距離で重宝する。
	B	しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ強Ⓟ → 強・虎煌拳	接近時に有効で，ヒット時は連続技になる。しゃがみ弱キックからしゃがみ強パンチへのつなぎはボタン連打でOKだ。
	C	→+C → しゃがみ強Ⓚ / → 弱・虎咆	しゃがみガード不能技の→+Cのあと，しゃがみ強キックでガードをカクランさせる。虎咆は反撃ツブしに使おう。
連続技		近距離立ち強Ⓟ → 極限流連舞拳 → 強・虎煌拳 / → 暫烈拳	跳び込みからキメれば破壊力・大。極限流連舞拳のあとは，気絶狙いなら虎煌拳，ダメージ優先なら暫烈拳で追撃。

特殊攻撃の使い道

狙いはガードキャンセル

龍虎乱舞は予備動作が大きく，単体で使用しても，まずガードされるため，弾道の高い飛び道具を抜けられるという長所も活かしにくい。だが，近距離での攻撃，または相手の跳び込みをガードキャンセルしてだせば，比較的キマる。パワーMAXで，相手にラッシュをかけられたときがチャンスだ。

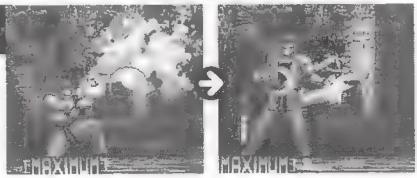
そのほかのガードキャンセルには，虎咆と極限流連舞拳がオススメ。虎咆は無敵技なので，一方的に負けることがない。極限流連舞拳も，多段技や跳び込みに対しては十分使える（虎咆よりコマンド入力が簡単なので，使い勝手はいい）。また，タメができていれば飛燕疾風脚でもOKだ。

カウンター攻撃は，動作が遅く，リーチもないので使う必要ナシ。

◀龍虎乱舞はガードキャンセルで。最後の←でガードしてからCボタンだ

これがオススメ

▶多段技には極限流連舞拳を確実にキメたい。追撃も可能なので，虎咆よりも大きいダメージを与え，さらに相手をダウンさせられる



状況別戦略

地上&空中虎煌拳で相手を押さえ込め！

近距離での行動

しゃがみ強キックorぶっ飛ばし攻撃→虎煌拳の連係で攻めていく。ギリギリ足先が届く距離なら，相手によっては反撃を受けない。虎煌拳を跳び越されても，虎咆が間に合うぞ。

接近時は，連打の効くしゃがみ弱キックを使う。そこからしゃがみ強キックor強パンチ→虎煌拳や，➡＋Cなどの連係で多彩に攻めよう。しゃがみ強キックを空キャンセルし，➡＋Cか足払いの2択につなぐのも有効だ。相手が攻撃を空振りしたときは，極限流連舞拳＋αで反撃を試みたい。

◀ぶっ飛ばし攻撃→虎煌拳が基本。跳んできたら虎咆で迎撃

◀しゃがみ弱キックを数発ガードさせてから，➡＋Cを使う

▶極限流連舞拳は，即座にコマンド入力できるようにしたい

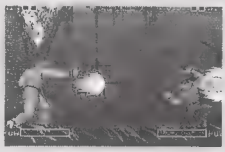
遠距離での行動

虎煌拳と空中虎煌拳で相手の動きを封じる。虎煌拳を見てからの跳び込みなら，虎咆で問題なく落とせるぞ。しかし，先読みで跳び込まれた場合は，手痛い反撃を受けてしまう。

そうならないためにも，地上では弱強の緩急をつけたり，たまには空中虎煌拳を撃たずに空ジャンプしたり，ジャンプ強キックでの跳び込みも混ぜておこう。飛び道具の撃ち合いになったら，覇王翔吼拳を使ってもいいし，虎煌拳の連射（→P.282）や，空中虎煌拳も効果的。

体力をリードされたときなど，虎煌拳ではラチがあかない場合は，弱・虎煌拳を強・飛燕疾風脚で追いかけ，接近戦に持ち込む。ガードされそうなら，追加コマンドで弱にスリ替えよう。

◀ダッシュ中の空中虎煌拳は相手の足払いをかわせる



▶虎煌拳の連射は，相手にとって，かなりイヤなものだ

有効な対空技

やはり無敵技の虎咆がいい。仕掛けるのが早いと相打ちになりやすいが，引きつければまず勝てる。

虎煌拳や空中虎煌拳を先読みして，遠距離から大ジャンプで跳び込んでくる相手は，前進してくぐるか，後方ジャンプ強キックで迎撃しよう。

◀引きつけて使えば，まず負けない。めくりを含めた跳び込みへの対処は，これ一つでOK

▶虎咆がスカってしまいそうな遠距離からの跳び込みは，空中で迎撃するようにしよう

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは虎咆が確実。足払いにも反撃できるぞ。ただし，攻撃避けなどでスカされる場合もあるので，過信はしないように。また，パワーMAX時なら，重ねられた攻撃にガードキャンセルで反撃してもいい。極限流連舞拳や龍虎乱舞がオススメだ。

相手の起き上がりには，しゃがみ弱キックからの連係や，めくりジャンプ強キックで攻めよう。遠距離なら弱・虎煌拳を重ねてもいい。無敵技でスリ抜けられても，ガードや必殺技で対処できるからだ。

◀直接仕掛けるより，ガードキャンセルのほうがリスクは少ない。MAX時は的確に狙っていこう

極限流連舞拳のスキについて

極限流連舞拳を使うときは「覇王翔吼拳にバケやすい」ことに注意したい。とくに，ダッシュや前進してからの極限流連舞拳は確実にバケる。相手の目前で，スキだらけになるのは危険だ。また，極限流連舞拳は攻撃避けで回避されてしまうので，連続技や通常投げと併用して惑わせよう。

それに関連して，前進してからのCボタン投げが，➡＋Cにバケやすい。とりあえず，自動2択になるが，やはりスキがあるので危険。通常投げは，Dボタンで行なおう。

◀優先順位の関係で，ダッシュや前進からは極限流連舞拳をだせない

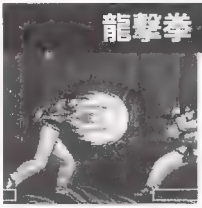
対2P戦攻略 今回も必殺技が強力！ ロバート・ガルシア

ロバートはリョウと同じく，飛び道具，突進技，そして無敵技と，必殺技が二拍子そろっている。攻めも守りも自在なのが特徴だ。また，新技の極限流連舞脚も加わり，連続技や連係などにおける攻め手の幅が広がっている。

基本技では，しゃがみ強キックやぶっ飛ばし攻撃，斜めジャンプ強キックが攻めの主軸となる。

必殺技は，龍撃拳，龍牙，極限流連舞脚がメインで，状況に合わせて飛燕疾風脚や飛燕龍神脚といったカンジ。使える基本技は少なめだが，そこは強力な必殺技でフォローしよう。

龍撃拳



◀発射後のスキが短くなった。龍牙とセットで「跳ばせて落とす」のが基本

龍牙

◀今回も頼りになる無敵技。迎撃や対空，そしてガードキャンセルに使おう

極限流連舞脚

◀連続技に組み込んだり，空キャンセルに使ったりと，用途の広い新必殺技だ

ぶっ飛ばし攻撃

◀地上の基本技で一番使える。龍撃拳でキャンセルして相手の動きを封じよう

攻撃の組み立て

龍撃拳＆龍牙の使いかたがポイントだ

コンビネーション	A	ぶっ飛ばし攻撃 → 弱・龍撃拳 カウンター攻撃 → 弱・龍撃拳	ぶっ飛ばし攻撃は，見た目よりリーチがある。しゃがみ強キックでの代用も可。カウンター攻撃は乱戦時の先手奪回に。
	B	ダッシュ → 弱・龍牙 ダッシュ → 極限流連舞脚	無敵技の龍牙と，ガード不能技の極限流連舞脚を使った奇襲。攻撃避けを使う相手には，通常投げを狙うのも手。
	C	弱・龍撃拳 → 強・飛燕疾風脚 → 弱・龍牙	飛び道具をタテに接近。飛燕疾風脚がガードされそうなら，追加コマンドで弱にスリ替えよう。最後の龍牙はフォロー。
連続技		近距離立ち強Ⓟ → 極限流連舞脚 → 強・飛燕疾風脚 → 前方ジャンプ強Ⓚ	極限流連舞脚の動作中に↙タメを作り，吹き飛んだ相手に追撃。気絶狙いなら，しゃがみ強パンチ→強・飛燕疾風脚を。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルでイッキに体力を奪え

パワーMAXになったら，とりあえずガードキャンセルを考えよう。基本は無敵技の龍牙だが，接近時には極限流連舞脚＋α，跳び込みに対しては龍虎乱舞もキメられる。どちらも大ダメージを与えられるので，チャンスがあれば狙っていきたい。

カウンター攻撃はリーチが長く，単発でも使える。ヒット時は連続技につなげたいが，どの必殺技でキャンセルしても空振ることが多いので，龍撃拳からの連係に持ち込もう。

◀単体では使えない龍虎乱舞だが，ガードキャンセルならキメやすい

◀多段技に対しては，龍牙よりも追撃可能な極限流連舞脚のほうがオトク

無難につなげる

▶カウンター攻撃そのものは強力だが，龍牙，幻影脚，極限流連舞脚への連続技は，密着時でないとダメ。龍撃拳でキャンセルしよう

状況別戦略

極限流連舞脚を活用せよ！

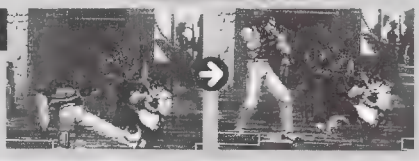
近距離での行動

連係A～Bが基本。そこに，攻撃避け→龍牙，ジャンプ直後の強キック→弱・飛燕龍神脚などの連係を混ぜ，多彩に攻めよう。そして，狙うべきは近距離立ち強パンチ→極限流連舞脚＋αの連続技。強パンチがガードされても，空キャンセルになるので，連係が途絶えることはない。なお，しゃがみ強キックを空キャンセルし，再度しゃがみ強キックにつなげるのも有効だ。

相手に接近するときは，弱・龍撃拳をダッシュか弱・飛燕疾風脚で追いかけるといいだろう。

◀弱・龍撃拳をダッシュで追い，龍牙または極限流連舞脚だ

空キャンセルを使え



▶しゃがみ強キック→龍撃拳と思わせて空キャンセル。相手より早く行動可能になるので，しつこく攻めよう

遠距離での行動

遠距離でも龍撃拳がメイン。強弱の緩急をつけて撃ちつつ，相手を押さえ込もう。たとえ跳び込まれても，龍牙で迎撃できる。攻撃避けでネバる相手には，弱・龍撃拳を強・飛燕疾風脚で追いかけ，接近戦に持ち込みたい。飛燕疾風脚がガードされそうなら，弱にスリ替えることを忘れずに。

◀龍撃拳は，読まれないように撃つことを心がけよう

跳び込むときは，ジャンプ強キックか大ジャンプ飛燕龍神脚がいい（ジャンプ強キック→キャンセル飛燕龍神脚でもOK）。相手の足下を狙えば，ガード後の反撃が届きにくいからだ。

◀飛燕龍神脚は，対空技のタイミングをズラすことも可能だ

▶強・飛燕疾風脚はガードされそうなら弱にスリ替える

有効な対空技

無敵技の龍牙が確実だ。しかし，ギリギリまで引きつけないと，相打ちになってしまう。また，相手に跳び越されそうな状況では，龍牙が空振りやすいのが難点だ。セルフ・ディレクションはアテにせず，攻撃避けかガードに徹したほうが安全だろう。

◀龍牙は引きつけがカンジン。跳び込みを確認してから，ひと呼吸置いて仕掛けるといいだろう

▶めくられるような状況では，攻撃避けかガードでガマンする。龍牙は，空振り後の反撃がコワイ

起き上がりの攻防

起き上がり時に使うのは龍牙が最適。見た目よりも横へのリーチが長く，重ねられた足払いも迎撃可能だ。

相手の起き上がりには，キャンセル龍撃拳で攻める。強力な無敵技やカウンター攻撃を持つ相手には，中間～遠距離から弱・龍撃拳を重ねよう。

◀無敵から無敵となるので強力。ライバルはスカし投げのみだ

▶ぶっ飛ばし攻撃→龍撃拳などの連係でラッシュをかけよう

極限流連舞脚のいろいろ

極限流連舞脚をキメたあとの追撃は，ダメージ重視の強・飛燕疾風脚がセオリーだが，かわりに前方ジャンプ直後の強キックを当て，相手の着地を攻めることもできる。相手が何もしないようなら極限流連舞脚or通常投げ，反撃しそうなら龍牙を使おう。

また，基本技→極限流連舞脚で空キャンセル→ダッシュ→極限流連舞脚や，ジャンプ弱キックのヒット中に飛燕龍神脚のコマンドを入力→着地キャンセル飛燕龍神脚（空振る）→極限流連舞脚or通常投げもオススメ。

◀ジャンプ強キックで追撃すれば，相手より早く着地できるぞ

対2P戦攻略

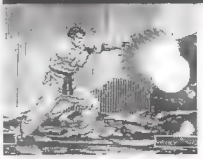
連係は最大の防御なり

タクマ・サカザキ

無敵技，もしくは対空技と呼べる攻撃を持っていないのが大きな難点。そのため，防御面に不安はあるが，攻撃する側にまわれば，スキの少ない基本技や必殺技で相手の動きを封じることができる。また，一瞬のスキに強力な連続技をキメることも可能だ。

基本技では，しゃがみ弱&強キックやジャンプ強キックが使える。必殺技も性能が高く，ケンセイに有効な虎煌拳，必殺投げ&移動投げの翔乱脚，前後のスキがない飛燕疾風脚が強力。これらの連係で攻めつづけることが，タクマの必勝パターンだ。

虎煌拳



◀キャンセルからの使用がメイン。弱強のスピード差を利用するといい

翔乱脚

◀翔乱脚（移動投げ）は，虎煌拳などで攻撃避けを誘ってから使うのがセオリー

飛燕疾風脚

◀しゃがみ強キックの足先を当ててから，キャンセルでつなげよう

◀通常は強を使い，ガードされそうなら，弱へのスリ替えで隙りを一発に

攻撃の組み立て

飛燕疾風脚で押しまくれ！

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ強Ⓚ	→ 虎煌拳 → 強・飛燕疾風脚	リーチのあるしゃがみ強キックの先端を当て，さらに必殺技でキャンセルする。地上でのメインはこれだろう。
	B	弱・虎煌拳 → 翔乱脚（移動投げ）	→ しゃがみ弱Ⓚ	虎煌拳を攻撃避けでかわす相手には翔乱脚が有効。それをガードされたら，連打の効くしゃがみ弱キックでフォロー。
	C	弱・飛燕疾風脚	→ 後方ジャンプ直後の強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ	しゃがみガードできないジャンプ直後の強キックを利用した2択攻撃。この2択は，跳び込みのあとでもOKだ。
連続技		しゃがみ強Ⓟ → 強・飛燕疾風脚	→ 暫烈拳 → 虎煌拳	ジャンプ強攻撃からつなぐと，かなり強力な連続技になる。最後はどちらでもいいが，虎煌拳なら気絶させやすい。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルには翔乱脚

龍虎乱舞は予備動作で反応されてしまうのが難点。単体で仕掛けても，ガードされ，反撃を受けることになる。ここぞという状況以外は使わず，パワーMAX時は，攻撃力増加とガードキャンセルを有効に活用したい。

ガードキャンセルには，翔乱脚（移動投げ）が適している。対空技としても信頼できるのがウレシイ。タメができていれば，イッキに大ダメージを与えられる強・飛燕疾風脚＋αでもいい。多段技に対しても狙えるぞ。

カウンター攻撃は，攻撃判定の出現は早いが，リーチが短く，密着時でないと使えないのがツライ。ヒットすれば，キャンセルで翔乱脚（移動投げ）などが連続技になるが，通常はキャンセル虎煌拳で問題ないだろう。

◀カウンター攻撃は，リーチを覚えるのが第一。キャンセルも忘れずに

ガードキャンセルで

▶相手の跳び込みをガードキャンセルして翔乱脚をだせば，着地にキメることができる。しかし，スカし投げには細心の注意が必要

状況別戦略

反撃のスキを与えるな！

近距離での行動

連係Aがメイン。虎煌拳のあとは，翔乱脚（移動投げ）や跳び込み，飛燕疾風脚で間合いをつめ，しゃがみ弱or強キックや後方ジャンプ直後の強キックをからめた連係でプレッシャーをかけよう。

そのほか，足払いの空振りを見切ってから翔乱脚（移動投げ）をキメるのも有効だ。移動投げを警戒してガードを固める相手には，移動投げと同じポーズのダッシュで近づき，すぐに翔乱脚（必殺投げ）でキャンセルして攻め込むといいだろう。

◀接近戦で有効な2択攻撃。つねに頭に置いておこう

イヤな連係

▶足払い→弱・飛燕疾風脚→足払い→虎煌拳……と攻めつづける。反撃のスキを与えないようにすること

遠距離での行動

スキの少ない虎煌拳と，打ち消し能力がある覇王至高拳を使いわければ，飛び道具の撃ち合いを有利に展開できる。虎煌拳は，弱と強の飛行スピード差で緩急をつけていこう。

また，弱・虎煌拳や弱・覇王至高拳を撃ったら，すぐに↙タメをはじめておけば（虎煌拳なら↓↘→↙＋Aと入力するのが確実），行動可能になると同時に飛燕疾風脚が使用できる。実際に飛燕疾風脚を使うかどうかは，相手の様子を見ながら判断しよう。

最大のチャンスは，飛び道具を垂直ジャンプでかわされたとき。相手の滞空時間によっては，強・飛燕疾風脚→追撃がキメられるぞ。また，飛び道具をタテに，弱・飛燕疾風脚でイッキに間合いをつめてもいいだろう。

◀大ジャンプでの跳び込みに注意。先読みされないように

▶飛燕疾風脚をガードされたら，しゃがみ弱Ⓚでフォロー

有効な対空技

しゃがみ強パンチが有効だが，早めに仕掛けないとツブされやすい。また，垂直ジャンプ強キックも対空技として利用できる。こちらは，遠くからの跳び込みに対して使おう。パワーMAXなら，ガードキャンセル翔乱脚（移動投げ）を利用する手もあるぞ。

◀虎煌拳を見てから跳び込んできたときは，硬直が解けたあと，すぐにしゃがみ強パンチだ

▶遠間なら垂直ジャンプ強キック。真横からの攻撃には，まず負けない

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは，ガードに撤するのが無難だ。ただし，近距離ならカウンター攻撃，パワーMAXならガードキャンセルでの反撃を狙ってもいい。翔乱脚（必殺投げ）は，投げ間合いが狭く，オススメできない。

相手の起き上がりには，足払いと後方ジャンプ直後の強キックの2択攻撃が有効。足払い（しゃがみ弱キック）がヒットしたら，そのまま連続技や必殺技をからめた連係に持ち込もう。無敵技を持つ相手には，遠距離から弱・虎煌拳を重ねておくといい。

◀連係の起点となるしゃがみ弱キックを重ねておくのも手。ただし，無敵技と必殺投げには注意

龍虎乱舞について

タクマの龍虎乱舞は，リョウやロバートよりも攻撃判定の出現が早いので，近距離立ち強パンチやカウンター攻撃から，連続技が成立する。また，強・飛燕疾風脚の2段目で気絶させた場合にかぎり，吹き飛んでいる相手に龍虎乱舞で追撃することもできるぞ。

龍虎乱舞は，ガードキャンセルで使うと強い。コマンドの形態を考えると，単発の地上攻撃（とくに足払い）をガードキャンセルするのはムズカしいが，多段技や跳び込みに対しては，確実にキメられるようにしたい。

◀ガードキャンセルで仕掛ければ，キマる可能性が高くなるぞ

対2P戦攻略 テリー・ボガード

突進技からのラッシュはいまだ健在

突進技をからめた連係で相手を押さえ込んでいくのが強く，また対空技も豊富で，守りも固いのが特徴。

連打の効くしゃがみ弱キックや，キャンセル可能でリーチが長いしゃがみ強キックを主軸に，宙に浮いて足払いをツブせるぶっ飛ばし攻撃や，攻撃判定の出現が早い→＋Cでケンセイしていこう。

必殺技では，ライジングタックルとパワーダンクが迎撃技として威力を発揮する。また，クラックシュートは移動，攻撃，対空と用途が幅広く，攻めの中心になるぞ。

しゃがみ弱キック

◀連打が効くため，相手を強制ガードで固め，連係へ持ち込むのに多用する

→＋C

◀前後のスキがなく，リーチが長いので，攻撃のでがかりをツブしたり，間合いを離すときに使おう

クラックシュート

◀すばやく移動，攻撃できるため，これを中心に連係を組み立て，相手を固める

パワーダンク

◀無敵時間を利用して対空技にするほか，連続技に組み込んだり，地上攻撃の迎撃にも使える

攻撃の組み立て

クラックシュートを中心に相手を押さえ込もう

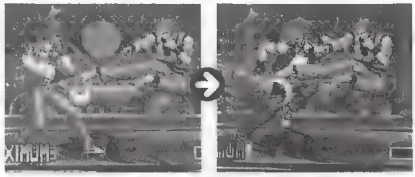
コンビネーション	A	→＋C	→ 弱クラックシュート	→＋Cをガードさせると，ちょうどクラックシュートが当たる間合いになる。ただし，多用すると反撃されるので要注意。
	B	弱パワーウェイブ→弱クラックシュート	→弱ライジングタックル →通常投げ	クラックシュートまでは強制ガード。反撃してきたら無敵技を当て，ガードしていたら投げてしまおう。
	C	弱バーンナックル	→ めくりジャンプ強キック	バーンナックルをメリ込ませないようにガードさせると，前方ジャンプ強キックでめくりやすい間合いに調節できる。
連続技		近距離立ち強Ⓟ(2ヒット)	→強パワーウェイブ →弱バーンナックル	ジャンプ強攻撃からもつながる。気絶狙いならパワーウェイブ，ダウン狙いならバーンナックルを使いわける。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルを中心に戦略を組み立てる

パワーMAX時のガードキャンセルには，スキの少ない弱バーンナックルか無敵技のパワーダンクを使い，先手を奪回しよう。状況により，超必殺技での一発逆転を狙うのもいい。なお，超必殺技は硬直時間が長くなり，ケズリで使うと反撃されることが多くなった。先端だけをガードさせるか，突進技の迎撃や連続技に使おう。

カウンター攻撃は，おもに対空技として使用する。その場合，突進技でキャンセルして，間合いをつめよう。



▶ガードキャンセルに使用するのは，無敵技が一般的。二つの無敵技を持つテリーの場合，コマンド系のパワーダンクがオススメだ

◀上方向に攻撃するカウンター攻撃。弱クラックシュートにつなげよう

◀相手の技のヒット数に注意すれば，ガードキャンセル・パワーゲイザーによる一発逆転も可能だ

状況別戦略

有利な間合いを把握するのが勝利へのカギ

近距離での行動

しゃがみ弱キック以外に使える技がなく，ペースを維持しづらい。カウンター攻撃は地上戦での信頼度が低いので，足払いにぶっ飛ばし攻撃を当てたり，➡+Cやしゃがみ強キック→パワーウェイブで間合いを離し，攻めるチャンスを待とう。ガードキャンセル・パワーダンクで逆転を狙うのも手だ。

間合いを離せ

▶相手のペースにハマったら，ガードを固めるか，➡+Cで間合いを離してから，様子をうかがおう

中間距離のラッシュに

◀ガードキャンセル・弱バーンナックルは攻撃判定の出現が早く，すばやく反撃に移れるのが強み

遠距離での行動

パワーウェイブは攻撃避けや大ジャンプで反撃されやすく，連発できない。相手の飛び道具は，弾道が低ければクラックシュートで，それ以外は大ジャンプで跳び越えよう。

中間距離では立ち強キックを中心に➡+Cでケンセイし，スキあらば跳び込みや突進技でイッキに攻め込め。

◀クラックシュートで越えられる飛び道具を覚えて対処せよ

▶驚異のリーチを誇る➡+C。この技で相手を押さえ込め

◀飛び道具を撃つ瞬間を見きわめ，先読み気味に跳び込もう

◀連続技が確定する瞬間。跳び込みは一瞬の判断力が勝負だ

有効な対空技

テリーの対空技は，じつに充実している。無敵技のライジングタックルやパワーダンク，そして早めのクラックシュートが強い。また，空中ぶっ飛ばし攻撃は上方向に攻撃するため，空中の相手にはまず負けない。早めのカウンター攻撃も対空技となるぞ。

◀相手の跳び込みを察知したときは，先読みで跳び込んで……

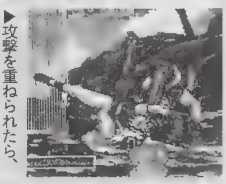
◀絶大な威力を誇る空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃。手軽だが非常に強力

起き上がりの攻防

相手の起き上がりにはパワーウェイブを重ねるのが基本だが，強力な対空技を持たない相手には，跳び込みからの連続技を狙うのもいいだろう。

自分が起き上がるときは，攻撃避け→投げや，空振り時のスキが少ない弱ライジングタックルで反撃したい。

◀めくるかどうかの判別がつきにくい間合いから，ジャンプ強キックで跳び込んで，困惑させる



▶攻撃を重ねられたら，弱ライジング～。パワーMAXならガードキャンセル・パワーダンクだ

連続技へのプロセス

まず，➡+C，弱バーンナックル，クラックシュートなどで，技のでがかりをツブしたり，跳び込みをパワーダンクで迎撃することで，相手の攻め手をなくしていく。そして，相手が遠距離から飛び道具を撃つだけの消極的な動きになってきたらチャンスだ。すかさず，飛び道具のスキを狙い，前方・大ジャンプからの連続技をキメよう。また，連係Cの手順でめくりジャンプ強キックを狙うのも効果的だ。

跳び込みに成功したら，近距離立ち強パンチにつなぎ，その2ヒット目をパワーウェイブでキャンセルする。ジャンプ攻撃の打点を低くして，攻撃同士の間隔を短くすれば，相手を気絶させる確率が高くなるぞ。跳び込みをガードされたときは，連係Aからラッシュに移行しよう。

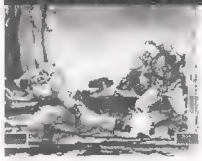
対2P戦攻略 斬影拳による不意打ちを狙え アンディ・ボガード

中間距離で，スキあらば斬影拳をキメたり，飛び道具に先読みの空破弾で反撃して，相手のペースを狂わせるのがアンディの得意戦法だ。

しゃがみ弱キックは連打が効き，近距離戦で役立つ。跳び込むときはキック系より威力が大きいジャンプ強パンチを使用し，連続技につなげよう。

撃壁背水掌は，かならずコマンドを連続入力し，3回攻撃すること。こうしたほうが，ガード後の反撃を受けにくくなるのだ。無敵技の昇龍弾は，起き上がり時に威力を発揮する。相手をダウンさせやすい強を使おう。

しゃがみ弱キック



◀連打性能にすぐれキャンセルも可能なので，連続技のつなぎに重宝する

斬影拳

◀攻撃以外にも，移動の手段として利用できる。ただし，タメが必要なので，連発はできない

撃壁背水掌

◀ガードされても間合いが開くので安心だが，庵などには反撃を食らう

空破弾

◀しゃがみ弱Ⓚが空振る間合いから弱・空破弾を仕掛けると，しゃがんだ相手をめくれるぞ

攻撃の組み立て 状況によって使いわけよう

コンビネーション	A	弱・飛翔拳 → 強・斬影拳 → 超裂破弾	弱・斬影拳なら，スカし投げも狙える。超裂破弾は跳び込みの迎撃に。タメ方向が異なるので目的によって使いわけよう。
	B	空破弾 → しゃがみ弱Ⓚ → 撃壁背水掌	空破弾は足元付近を狙うことで，つぎのしゃがみ弱キックが強制ガードになる。空破弾がヒットした場合は連続技が成立。
	C	しゃがみ弱Ⓚ → 空破弾 → 後方ジャンプ直後の強Ⓚ	ジャンプ直後の強キックはしゃがんだ相手にも当たる。しゃがみガードを固めさせてから仕掛けよう。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1〜3 → 強・撃壁背水掌	近距離戦では，しゃがみ弱キックを使う機会が多いので，これがヒットしたときは，確実に撃壁背水掌へつなげるべし。

特殊攻撃の使い道 相手の攻撃を見きわめろ

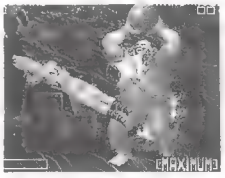
パワーMAXになったら，中間距離で↙タメをしつつ，相手の飛び道具やリーチの長い攻撃をガードキャンセルして斬影拳を当てる戦法が使える。

一方，相手がパワーMAXの場合，強制ガードが成立する連係は使用厳禁。とくに撃壁背水掌は，ヒットさせないと手痛い反撃を食らうぞ。

超裂破弾は，前作より攻撃判定の出現が早くなり，連続技に組み込むこともできる。コマンドの関係で，ガードキャンセルしづらいのが惜しいところ。

反撃に有効

▶間合いを調節しようと撃ってきた飛び道具にガードキャンセル斬影拳で反撃。これによって，相手の手数は激減するはずだ



◀多段技で相手を固めることが多いアンディは，反撃のマトになりやすい

◀カウンター攻撃は，リーチが長い反面，攻撃前のスキが大きい。キャンセルさせるなら飛翔拳に

状況別戦略

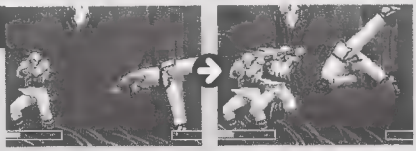
それぞれの間合いで有効な攻めを覚えよう

近距離での攻防

近距離戦での斬影拳は大変な脅威となる。そのため，相手は攻撃避けを多用することが多い。攻撃避けを使われたら，すぐに投げるか，食らい判定が低くなるしゃがみ強キックを重ねて，カウンター攻撃をツブそう。しゃがみ弱キック→撃壁背水掌の連続技を狙うのもいいだろう。

スキを見逃すな

▶技のでがかりや，空振り時のスキに斬影拳をブツける。的確なタメ時間を体で覚えよう



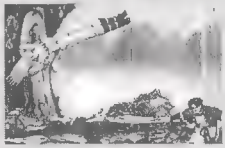
VSカウンター攻撃

◀攻撃が足元に届かないカウンター攻撃には，背が低くなるしゃがみ強キックで簡単に対抗できる

遠距離での攻防

飛翔拳をタテにして，斬影拳で間合いをつめる戦法が中心だが，撃ったあとのスキが大きいため，簡単に跳び込まれてしまう。そこで，飛翔拳を撃つと見せかけての空破弾や，単発の跳び込みを昇龍弾で迎撃し，相手を警戒させよう。相手の飛び道具は，強・空破弾で跳び越えながら反撃できるぞ。

◀むやみに飛翔拳を撃つと，簡単に跳び込まれてしまう



▶飛び道具を撃つタイミングを見きわめ，強・空破弾で反撃だ

◀飛翔拳をタテにすることで，斬影拳の攻めが活きてくる

◀攻撃避けを多用するなら，強・斬影拳をスカして投げよう

有効な対空技

基本技では，遠距離立ち強キックがかろうじて使えるくらいで，昇龍弾もその無敵時間が短いため，完全に引きつけるか，先読みで仕掛けないと一方的に負けることがある。同じ先読みでだすなら，前方ジャンプ強キックのほうが使いやすく，信頼度も高い。

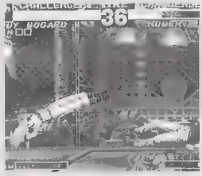
◀昇龍弾を確実な対空にするなら，ギリギリまで引きつけて使おう

▶前方ジャンプ強キックは，先読みさえできれば，対空技の役目を果たす

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，飛翔拳→斬影拳や，めくり狙いの攻めが有効だ。ジャンプ攻撃ではめくりづらいので，空破弾を使おう。

こちらの起き上がりを攻められたら，めくりジャンプも迎撃できる昇龍弾や超裂破弾で反撃だ。



◀撃壁背水掌でダウンした相手には，その場からの強・空破弾でめくりが狙える

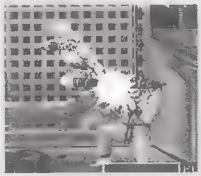
▶起き上がりの超裂破弾は強力。セルフ・ディレクションによって，めくりにも対応できる

相手の待ちをくずそう

待っている相手に攻めるときは，近づくことからはじめよう。基本は連係Aだが，飛び道具を連発する相手なら，強・空破弾や前方・大ジャンプで飛び道具を跳び越えて接近する。

タクマの強・虎煌拳と舞の花蝶扇は，しゃがみ強キックでスリ抜け可能。これを利用すれば，しゃがみ歩きで接近できるぞ。

接近したら，しゃがみ弱キックで相手のしゃがみガードを固め，通常投げ，めくり空破弾，後方ジャンプ直後の強キックの3択で攻めるのが有効だ。



◀しゃがんだ相手にも当たるジャンプ強キック。足払いや投げ技を含めた3択で困惑させよう

対2P戦攻略 ジョー・ヒガシ

あらゆる間合いに対応できる万能ファイター

ジョーは，性能のいい技を多く持ち，相手の行動に対応した闘いかたができる万能キャラだ。

基本技では，遠距離立ち強キックが，長いリーチで技のでがかりを止めたり，ケンセイするのに役立つ。↘+Dは足下への奇襲や対空技になるぞ。

ハリケーンアッパーとタイガーキックは，跳ばせて落とす連係に欠かせない。スラッシュキックは移動速度が速く強力だが，タイガーキックにバケやすいので入力ミスに注意。黄金のかかとは飛び道具を越えての奇襲や，先読みの対空に重宝するぞ。

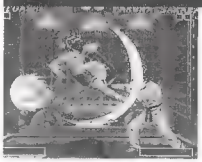
遠距離立ち強キック

◀ジョーの基本技の中で一番リーチが長く，相手を追い払うのに適している

ハリケーンアッパー

◀跳ばせて落とす連係に威力を発揮するほか，ガードキャンセルや中間距離での対空にも使える

黄金のかかと



◀飛び道具を越えて攻撃したり，先読みで跳び込みを迎撃するのに使用

タイガーキック

◀跳び込みや地上攻撃を迎撃するのに有効。弱だと攻撃が横に伸びずスカりやすいので，強を使おう

攻撃の組み立て

とにかく相手を固めよう

コンビネーション	A	弱ハリケーンアッパー	→ スラッシュキック → 黄金のかかと	飛び道具をタテに，突進技で接近する。間合いや状況に応じて，仕掛ける必殺技とその強弱を使いわけよう。
	B	弱スラッシュキック	→ タイガーキック → 弱・黄金のかかと → タイガーキック	弱スラッシュキックをメリ込ませないように。ガード後に反撃されても，二つの必殺技を使いわけることで対応できる。
	C	近距離立ち弱Ⓚ→爆烈拳→弱・爆烈拳フィニッシュ	→強・爆烈拳フィニッシュ →Cボタン投げ	爆烈拳でキャンセルしたら，すぐに弱・爆烈拳フィニッシュ。つづけて強・爆烈拳フィニッシュか投げの2択で攻める。
連続技		近距離立ち強Ⓟ	→ 強ハリケーンアッパー → 弱スラッシュキック	跳び込みからキメると，ハリケーンアッパーは気絶を狙える。相手をダウンさせたければ，弱スラッシュキックに代用。

特殊攻撃の使い道

ジョーのライバルは暴発にあり

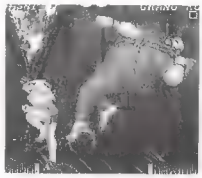
パワーMAX時は反動が大きくなり，黄金のかかとをガードさせたあとの連係がやりづらくなる（相手から離れてしまう）。そのかわり，スラッシュキックがガード後の反撃を受けにくくなるので覚えておこう。

ガードキャンセルには，遠〜中間距離ならハリケーンアッパー，黄金のかかと，スラッシュキックが有効。

近距離では，爆烈拳フィニッシュでガードキャンセルできることを利用して，↓↘→+C+Cと入力すれば（レバーは→に入れっぱなし），ガードキャンセルCボタン投げor立ち強パンチで反撃できるぞ。ただし，立ちガード（←）からコマンド入力すると，ハリケーンアッパーが暴発するので，しゃがみガード時のみ行なおう。

そして，本来ならガードキャンセルに一番適しているタイガーキックは，ガードして（レバーを↙や←に入れて）からコマンド入力すると，スラッシュキックが暴発してしまう。強制ガード中にレバーを中立にもどしてからコマンド入力するしかない。

超必殺技は，前後のスキを考えると，先読みの対空技かケズリ狙いに専念させたい。カウンター攻撃も，リーチのなさとスキの大きさを考えると，むやみに使うのは自殺行為だろう。



◀跳び込みの迎撃やガードキャンセルを行なうときは，スラッシュキックの暴発に注意しよう

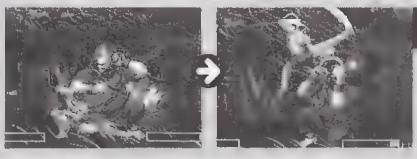
近距離での行動

連打の効くしゃがみ弱キックや近距離立ち弱キックで相手を固め，リーチの長い遠距離立ち強キックにつないだり，不意を突いての↘＋Dなどで，相手を押さえ込む戦法が有効だ。また，攻撃避け→タイガーキックや，しゃがみ弱キック→黄金のかかとは，動作がトリッキーで読まれにくい。

上下に揺さぶろう

▶立ち弱キックをガードさせたとき，相手が立ちガードしていたら，↘＋Dなどを狙ってみよう

強制ガードで攻める



◀弱攻撃→黄金のかかとで相手を固め，そこから連係Cにつないだり，反撃を誘ってタイガーキック

遠距離での行動

ハリケーンアッパーで相手を跳ばせて対空技で落とすか，飛び道具をタテに突進技で接近するのが基本。ときには，弱スラッシュキックを連続で使い，行動を読まれにくくすること。

相手の飛び道具は，黄金のかかとで跳び越えるか，ガードキャンセル・ハリケーンアッパーで反撃しよう。

◀飛び道具をガードするだけでは，攻めにつながらない

◀パワーMAXなら，ガードキャンセルを利用して反撃する

◀攻撃避けの終わりぎわにスラッシュキックがキマりやすい

▶↘＋Dは対空技にもなるが，確実ではないのが残念

有効な対空技

タイガーキックは無敵時間があり，攻撃範囲も広いので，ちゃんと対応できれば，コレだけでOKだ。

そのほか，↘＋Dや空中ぶっ飛ばし攻撃も使える。また，ジャンプしようとした相手を，黄金のかかとで迎撃（ケンセイ）することもできるぞ。

◀よく跳び込んでくる相手には，跳ぶタイミングを見計らって……

◀空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃する。見た目以上に攻撃範囲が広いぞ

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，しゃがみ弱キック→黄金のかかとの連係が使える。また，反撃を試みる相手には，攻撃避け→タイガーキックで対抗しよう。

こちらの起き上がりに攻められたら，タイガーキックで反撃できるが，実際はガードに徹したほうが無難。

◀ガード後の反撃をしてきた相手には，攻撃避けでやり過ごしてから，タイガーキックをキメる

▶タイガーキックばかりに頼りすぎると，ガードされて，手痛い反撃を受けるハメに

特殊なキャンセルについて

ジョーは，特定の状況で必殺技のコマンドを入力すると，通常では不可能な連係や連続技が可能だ。

強制キャンセル（→P.167）を応用すれば，遠距離立ち強キック→（キャンセル爆烈拳をスリ替えての）ハリケーンアッパーor黄金のかかと，という連続技が成立する。

爆烈拳フィニッシュによる空キャンセルを使うと，密着状態で近距離立ち強パンチ×2→遠距離立ち強パンチがつながるのだ。また，爆烈拳フィニッシュは弱→強の順に入力すると，トドメのアッパーを2発くりだせる。

これらの連係を使いこなせば，中間距離からリーチのある攻撃で相手を固めたり，ダメージと気絶値の大きい強パンチをからめた連続技でイッキに勝負をつけることができるぞ。

対2P戦攻略 ハイデルン

自分のペースで闘い，相手を圧倒しろ

ハイデルンは，しゃがみ強キックや遠距離立ち弱キックなど，リーチの長い攻撃を多く持っている。それらの技で相手を近づけないのが理想だ。

なかでも，ぶっ飛ばし攻撃や遠距離立ち強キックは，相手の足払いの外側から攻撃できる。反撃や迎撃には，攻撃判定の出現が早いしゃがみ強パンチを使うといいだろう。

クロスカッターは予備動作が短く，強だと非常に飛行速度が速くなるが，発射後のスキが大きいので，相手の跳び込みには注意。ムーンスラッシャーは対空技のほか，連続技にも使える。

遠距離立ち強キック

◀読みも必要だが，相手の足払いをスカらせながら攻撃することができるぞ

遠距離立ち弱キック

◀リーチが長く，中間距離でのケンセイや，間合いの調整に威力を発揮する。タイミングよく使おう

しゃがみ強キック

◀リーチは長いが，スキが大きく，跳び込まれやすい。ケンセイのあとに使え

ムーンスラッシャー

◀タメがあれば一番信頼できる対空技。しゃがみ弱キックをキャンセルし，連続技にするのも効果的

攻撃の組み立て

得意な中間距離に持ち込もう

コンビネーション A	しゃがみ弱Ⓟ×1〜3 → しゃがみ弱Ⓚ → 遠距離立ち弱Ⓚ / → 強クロスカッター		これで相手を遠ざける。しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚはスキがあるので，弱Ⓟの回数を変えて，読まれないようにする。
コンビネーション B	弱クロスカッター → （ダッシュ） → 遠距離立ち強Ⓚ / → 弱ネックローリング		上は，相手が足払いでケンセイしようとしたところにヒットさせる。下は，画面端の相手になら連続技になるぞ。
コンビネーション C	近距離立ち強Ⓚ（2ヒット）→しゃがみ弱Ⓚ→ムーンスラッシャー		起き上がりを攻める連係の一つ。密着して使う。タメさえ完成させれば，ヒット時は連続技になる。
連続技	しゃがみ弱Ⓚ	→ ムーンスラッシャー	立ち強Ⓟ→クロスカッターorストームブリンガーでもいい。跳び込み（おもにジャンプ強キック）からも狙える。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセル・クロスカッターは強力

とにかくハイデルンはガードキャンセルが強力なので，スキあらばパワーをタメよう。使用する必殺技は，攻撃判定の出現が早いクロスカッターと，攻撃力の高いムーンスラッシャーがオススメ。超必殺技も，相手の跳び込みにガードキャンセルすると，ほぼ確実にキマるぞ。

カウンター攻撃は，リーチがそれほど長くないので，近距離戦で仕掛け，必殺投げで空キャンセル→しゃがみ強キックにつなぐのが実用的。

◀パワーをタメつつ必殺技のタメも行なう。突進技や飛び道具に注意

◀正面からの跳び込みには，ガードキャンセル・弱クロスカッターが強い

ファイナルブリンガー

▶相手の跳び込みをガードキャンセルすると，空中で無防備の相手をつかめる。狙ってやるのはムズカしいが，それだけの価値アリ

状況別戦略

自分の得意な間合いを知れ

近距離での行動

ハイデルンにとって，近距離戦は不利なので，しゃがみ弱パンチからの連係で間合いを広げよう。相手に攻め込まれた場合は，ガードに徹し，スキあらばしゃがみ強パンチやストームブリンガーをたたき込む。至近距離で相打ち覚悟のムーンスラッシャーを使うのも手だが，乱用はひかえること。

◀ムーンスラッシャーを↙タメ→+Ⓟで使うと←タメが持続

◀硬直が解けた瞬間にクロスカッター。不意打ちになるぞ

◀しゃがみ弱Ⓟ連打のあとには遠距離立ち強Ⓚも有効

▶相打ち覚悟のしゃがみ強パンチ。相手のほうがイタイ

遠距離での行動

ぶっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックなどが一方的に当たる距離がハイデルンの得意な間合いだ。相手が攻撃避けを使ってきたら，遠距離立ち弱キックなどでケンセイしよう。

また，リーチの長い攻撃や飛び道具で相手を固め，ダッシュ→（必殺）投げを仕掛けるのも有効だ。

◀飛び道具の撃ち合いには不意を突いたネックローリング

◀飛び道具を見てからでも，反撃はほとんど受けない

◀強い対空技がないキャラには，跳び込みを狙うのもよい

▶相手の接近には，しゃがみ強Ⓚの先端を「置いて」おこう

有効な対空技

一番確実なのはムーンスラッシャーだが，ムササビの舞のような軌道を変えられる技には負けやすい。

また，ジャンプ直後の強キックや後方ジャンプ弱パンチも使える。とくに，前者は空中投げにバケることがあるので使ってソンはない。

着地にしゃがみ強キックの先端を重ねたり，真下からの近距離立ち強パンチ（2ヒット目），下をくぐってのしゃがみ強パンチでもOK。ただし，ジャンプ軌道が低かったり，めくりが得意なキャラには気をつけること。

◀ハイデルンにとって，もっとも悲しい瞬間。ガードや，攻撃避け→必殺投げも一つの手段だ

起き上がりの攻防

自分の起き上がりに跳び込まれたら，すなおにガードするのが基本。近距離で地上攻撃を重ねられたときは，必殺投げを狙ってもいい。パワーMAXならガードキャンセルで形勢逆転をはかろう。相手の起き上がりに対する行動は，右のカコミを参考に。

◀ガードキャンセル・ムーンスラッシャーなら，めくりジャンプ攻撃にも反撃できるが……

▶あからさまにガードキャンセルを狙うと，相手も警戒するので，効果的な反撃手段とは言えない

攻めるハイデルン

ムーンスラッシャーで相手をダウンさせたり，ストームブリンガーをキメたあと，すぐにネックローリングを使うと，転倒した相手に密着できる（めくっていることもある）。

そのまま近距離立ち強キックを重ね，しゃがみ弱キック→ムーンスラッシャーにつなげたり，攻撃避けからストームブリンガー，投げ技主体の相手にはネックローリングを重ねるなど，さまざまな攻撃が可能だ。反撃されることもあるが，プレッシャーを与える意味でも，果敢に攻めていこう。

◀垂直ジャンプ強キックを使うのも手。2段攻撃なので，相手もアセって食らってくれやすい

対2P戦攻略

必殺投げと基本技を活かし近距離で勝負

ラルフ

ラルフは一撃一撃の威力が大きいものの，とっさに狙える連続技が少ないため，技が単発になってしまいがちなキャラだ。つねにパワーをタメることを心がけ，少ない手数でも相手をKOできるようにしよう。

基本技は，遠距離立ち強パンチやしゃがみ強キックなど，リーチの長い技を中心に使う。ぶっ飛ばし攻撃も，かなりのリーチを持ち，伸ばした腕の先が一瞬消えるので意表を突ける。

ガトリングアタックは1発目の攻撃判定がなくなるまで足元無敵。足払いなどをスカらせて確実にキメたい。

ぶっ飛ばし攻撃

◀攻撃判定の出現が少し遅めだが，こんなところまでリーチが伸びている

遠距離立ち強パンチ

◀キャラによってはしゃがんでいるとスカるが，ジャンプしようとしたところをツブせる

しゃがみ強パンチ

◀相手の足払いをツブせるし，チョイのような背の低いキャラにも空振らない

遠距離立ち強キック

◀判定面は，クラークほど強力ではないが，足先がギリギリ当たる間合いで威力を発揮する

攻撃の組み立て

しゃがみ強キックを活かそう

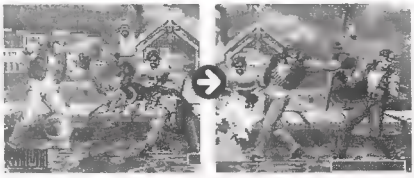
コンビネーション	A	ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → しゃがみ強Ⓚ	しゃがみ弱キックの前後にしゃがみ弱パンチを使うなどして変化をつけると，しゃがみ強キックがヒットしやすい。
	B	しゃがみ強Ⓚ×2→(ダッシュ)→スーパーアルゼンチンバックブリーカー	起き上がりに重ねて相手を固めてしまい，そこを投げる。しゃがみ強キックは1〜2回目ともに空キャンセルする。
	C	しゃがみ強Ⓚ→弱・急降下爆弾パンチ→バリバリバルカンパンチ	しゃがみ強Ⓚの足先をガードさせてキャンセル。急降下爆弾パンチで反撃を誘って，超必殺技。パワーMAX時に有効。
連続技		しゃがみ強Ⓟ → 強ガトリングアタック	起き上がりに重ねたり，攻撃のスキにキメる。跳び込みからも狙えるが，間合いによってはつながらないことも。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルのやりやすさが魅力

タメ系必殺技が多いラルフは，ガードキャンセルも簡単だ。ガードキャンセル・ガトリングアタックは，前進するぶんリーチがあるので，中間距離の飛び道具をガードキャンセルしても，反撃が間に合うぞ（3ヒット目がスカることもあるが）。超必殺技も同様に使うといいだろう。

カウンター攻撃は，横へのリーチが短い反面，予備動作が短く，真上への対空技に適している。攻撃後は，必殺投げで空キャンセルしよう。



▶この間合いでも当たる。起き上がりに重ねられた飛び道具をガードキャンセルすれば，相手はうかつに飛び道具を撃てなくなるぞ

◀カウンター攻撃は対空技になるが，早めに仕掛ける必要がある

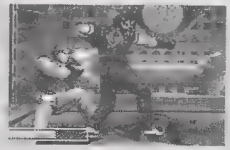
◀パワーMAXではないときに，相手の不意を突いて超必殺技。全身無敵を活用しよう

近距離での行動

強攻撃での「ツブシ」が主体となる。とくに，しゃがみ強キックは，攻撃判定の出現が早いので有効に使おう。強攻撃を空キャンセルしまくって相手を固めるのもいいが，ある程度攻め込ませておき，そのスキに反撃するのも効果的。こちらがパワーMAXなら，強攻撃4～5発でKOできるぞ。

◀足払いが得意な相手には，ガトリングアタックで反撃

◀近距離のほうが効果的だが，ガード後の反撃を受けやすい



◀攻め込まれたとき，パワーMAXでなければガードに専念

▶しゃがみ弱攻撃で間合いを調節するのがセオリーだ

遠距離での行動

間合いが画面の端と端くらいに離れてしまうと，飛び道具を持ったキャラを相手にしたときにツライ。基本的に，飛び道具は攻撃避けでかわし，少しずつパワーをタメながら，歩いて近づく。そして，先読みの大ジャンプで跳び込み，下方向にヒットしやすい強キックやぶっ飛ばし攻撃で攻めよう。

◀跳び込みは一度キマるだけでも大きい。先読みが命だ

◀パワーMAXなら，跳び込み→しゃがみ強Kだけで十分

◀遠距離立ち攻撃が届く間合いに持ち込みたい

▶ダッシュ・投げで，攻めのバリエーションを広げよう

有効な対空技

ラルフには絶対的に信頼できる対空技がない。打点の高いジャンプ攻撃には，ガードキャンセル必殺投げ（近距離立ち強キックにバケる）が有効だが，パワーがタマっていないときは，ジャンプ直後の強攻撃や，空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃したい。

攻撃避け→必殺投げは，攻撃避けを使うのが遅いと，投げ返されやすいので，カウンター攻撃→バルカンパンチor必殺投げに切り替えること。遠距離からの跳び込みに対しては，しゃがみ強キックを相手の着地に重ねよう。

◀こちらの選択肢は多くないが，どう反撃するかを相手に読まれないようにするのが重要

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりに対する跳び込みは，庵などのめくりジャンプ攻撃が強力な相手ほど，ガードに徹したほうがいい。地上攻撃を重ねられた場合は，必殺投げかガードキャンセル・ガトリングアタックでの反撃が有効。

相手の起き上がりには，跳び込むだけでなく，しゃがみ強パンチを重ねてもいい。必殺投げでキャンセルすれば，ヒット時は連続技になるし，ガードされても空キャンセルとなるため，しゃがみ強キックなどにつなげば，反撃を受けずにすむからだ。

◀これを一発食らっただけで，ほとんど勝負はキマってしまう。相手の跳び込みには細心の注意を

空キャンセルを使ってみる

必殺投げによる「空キャンセル」を使えば，手数が少ないラルフも，基本技→基本技の連続技をキメたり，相手を固めつづけることが可能だ。

なかでも，しゃがみ強キックを空キャンセル→少し前進……のくり返しは反撃されにくく，ヒットしやすい。コマンド入力は複雑（←↙↓↘→＋Dの途中でDを押す）だが，ケズリ用の必殺技がバルカンパンチしかないだけに強攻撃やぶっ飛ばし攻撃を空キャンセルしてプレッシャーを与え，スキあらばダッシュ→投げに持っていこう。

◀ぶっ飛ばし攻撃やしゃがみ強キックを空キャンセルすれば，相手はうかつに手をだせなくなる

対2P戦攻略

スーパーアラビアンと立ち強Ⓚが生命線

クラーク

クラークは，投げ技主体のキャラで，なかでもスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー（以下，スーパーアラビアン）が強力。間合い（移動距離）を覚えて活用しよう。

また，バルカンパンチとガトリングアタックは空中連続ヒットするので，宙に浮く技への反撃に使いやすい。

基本技では，遠距離立ち強キックが非常に有効。しゃがみ弱キックはラルフとちがって連打可能なので，接近戦でスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下，スーパーアルゼンチン）をおりまぜて攻めていこう。

スーパーアラビアン バーグラリーバックブリーカー

◀しゃがみ弱キックで固めたあとや，近距離から不意に使うなど用途は広い

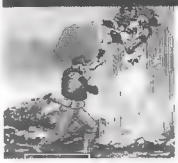
遠距離立ち強キック

◀ラルフにくらべると，ヒザから先に食らい判定がなく，攻撃後のスキも少ない。攻めのカナメになる

ぶっ飛ばし攻撃

◀足元の食らい判定がなくなる。一歩踏み込むようにして使うといいだろう

バルカンパンチ



◀空中連続ヒットする。攻撃開始と同時にボタン連打をやめれば，落下する相手に追撃できる

攻撃の組み立て

スーパーアラビアンをうまく組み込もう

コンビネーション A	しゃがみ弱Ⓚ×1〜3	→ スーパーアラビアン → 遠距離立ち強Ⓟ	スーパーアラビアンは目押しでつながないと相手を投げられない。相手がジャンプで逃げようとしたら強パンチで迎撃。
コンビネーション B	遠距離立ち強Ⓚ しゃがみ弱Ⓚ	→ → スーパーアラビアン	こちらはキャンセルで仕掛ける。立ち強Ⓚはヒットさせたほうがベター。しゃがみ弱Ⓚは，足先を当てるように使おう。
コンビネーション C	ダッシュ	→ スーパーアルゼンチン	ダッシュ中にコマンドを入力することによって，着地後の硬直をキャンセルできる。相手がガードを固めたときに有効。
連続技	カウンター攻撃	→ スーパーアルゼンチン	攻撃避け中にレバー入力してDボタン連打。カウンター攻撃ができなくも，投げてしまって結果オーライ，ということが。

特殊攻撃の使い道

多彩なガードキャンセルが可能

ガードキャンセル・ガトリングアタックは，ラルフほどではないが使える。近距離の飛び道具に対しては，意表を突くガードキャンセル・スーパーアラビアンが有効だ。

相手の跳び込みには，ガードキャンセル・スーパーアルゼンチン（近距離立ち強キックにバケる）が対空技になる。多段技には，ガードキャンセル・バルカンパンチを使うのが確実だろう。

カウンター攻撃は，スーパーアルゼンチンでキャンセルすると，近くでヒットすれば連続技に，遠くでヒットすれば空キャンセル→立ち強キックにつなげられる。超必殺技は，攻撃避けと同時にコマンド入力して，カウンター攻撃→超必殺技の連続技か，行動可能と同時に投げよう。

◀クラークの強ガトリングアタックは，ラルフより移動距離が長いかわりに速度が遅い。要注意

カウンター攻撃

▶リーチはないが（それでも見た目以上にある），スーパーアルゼンチンでキャンセルすれば，かなり有効な攻撃になるぞ

遠距離立ち強キックが届く間合いで勝負

近距離での行動

接近時はしゃがみ弱キックと必殺投げを主体に攻め，間合いが開いたら遠距離立ち強キックとスーパーアラビアンで奇襲をかけるだけでも強い。

注意すべきは，相手の攻撃避け＋α。これらは先読みで使われることが多いので，ときには攻撃の手を休め，様子を見ることも大事だ。

◀遠距離立ち強キックをタイミングよく使いながら……

◀スキを見てスーパーアラビアン。確実にキメよう

◀しゃがみ弱キック連打から，いきなりつかむのもいい

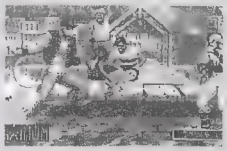
▶ぶっ飛ばし攻撃や，遠距離立ち強パンチも使える

遠距離での行動

ラルフと同様，クラークも遠距離は不得意だ。飛び道具を先読みしての跳び込みを狙うか，スキを見てダッシュで近づこう。うかつな跳び込みは，たとえ間合いが離れていてもやめたほうがいい。スーパーアラビアンも，ラクに反応されたり，攻撃が届かないなど，効果が薄くなってしまう。

◀ジャンプ攻撃は，強Ⓟ，弱Ⓚ，ぶっ飛ばし攻撃が有効

▶空ジャンプからの必殺投げも，狙ってみる価値はあるぞ

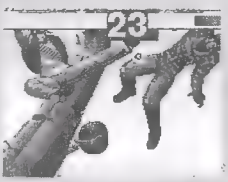


◀遠距離で飛び道具をガードキャンセルしても，無意味だ

▶相手が跳び込んできたときは，間合いをつめるチャンス

有効な対空技

地上攻撃で対空技として使えるのは，遠距離でのしゃがみ強キックくらいだ。そのほかでは，ジャンプ強キックが有効。相手の上半身を攻撃する要領で，ジャンプする方向を使いわけよう。ガードキャンセル・ガトリングアタックorスーパーアラビアンも使えるぞ。



◀こんな感じで当てる。少しでも反応が遅れると，相打ちになりやすい

▶ジャンプ攻撃が強い相手には，しゃがみ強キックが重要。攻撃避け→必殺投げも使える

起き上がりの攻防

自分が起き上がる場合，相手の跳び込みは，すなおにガードするのが基本。ただし，ガードキャンセル・スーパーアラビアンなら，相手が着地直後に無敵技を使わないかぎり，投げることができる。

地上攻撃を重ねられたら，スーパーアルゼンチン。超必殺技も狙えるが，失敗することもあるので注意。

相手の起き上がりは，しゃがみ強キックの足先を重ねたり，無敵技を持たないキャラに，空ジャンプから必殺投げを狙うのもオモシロイ。

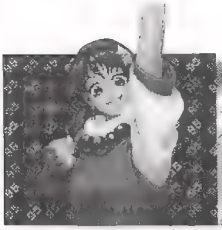
◀自分の起き上がりにも，相手の起き上がりにも，攻撃避けが一番無難だが，投げ技には要注意

ガードキャンセル？

互いがパワーMAXになると，どちらもガードキャンセルを警戒して，近距離では攻撃しなかった，ということはないだろうか。

そんな状況で，クラークのガードキャンセル必殺投げは威力を発揮する。相手が攻撃してくるタイミングを読み，それをガードキャンセルするつもりでコマンド入力するのだ。成功すれば，相手の攻撃をガードキャンセルして投げる。もし，読みがはずれ，相手がガードしていても，普通に投げることができる。ガードキャンセルばかり狙って，固まってしまっている相手には有効な攻めだ。

クラークの主軸である，遠距離立ち強キックも，ガードキャンセルに負けることが多い。投げ技による奇襲を活かして攻めていこう。



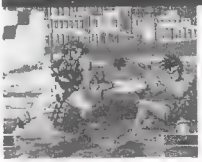
対2P戦攻略 パワーアップした必殺技で攻めまくれ 麻宮アテナ

あい変わらずフットワーク主体のキャラだが，強フェニックスアローが最初から最後（キック攻撃）まで連続ヒットしやすくなったのは大きい。通常は弱だけを使い，そのヒット時のみ追加コマンド（おもに↓↙←+Ⓟ）で強に切り替えよう。

サイコボールアタック（以下，サイコボール）は，食らい判定が露出しないのが魅力。前後に基本技やぶっ飛ばし攻撃を混ぜ，イッキに攻め込みたい。

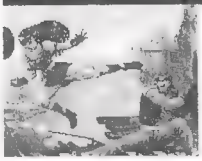
サイコリフレクターは，前作より攻撃時間が長くなったので，迎撃に重宝するぞ。

遠距離立ち強パンチ



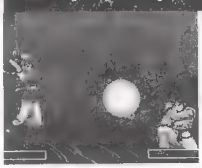
◀動作がすばやいので、中間距離でのケンセイ、ガード後の反撃に使え

遠距離立ち強キック



◀足払いを回避しながら攻撃できる。前作より攻撃後のスキが減った

サイコボール



◀発射直後にダッシュなどで追いかけ、そのまま連係に持ち込むのが基本

サイコリフレクター

◀飛び道具を跳ね返す場合、早めに使わないと、写真のような事態に……

攻撃の組み立て

相手のミスをうまく誘え

コンビネーション	A	弱フェニックスアロー →通常投げ →後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃→弱フェニックスアロー	相手の投げ返しに対しては，空中ぶっ飛ばし攻撃を仕掛け，フェニックスアローでキャンセルし，ふたたび攻め込む。
	B	ぶっ飛ばし攻撃→弱サイコボール→(少し前進)→ぶっ飛ばし攻撃	画面端の相手ほど効果的。最後を遠距離立ち強Ⓟ（Ⓚ）やしゃがみ強Ⓚ，弱フェニックスアローで代用してもいい。
	C	弱サイコリフレクター → 強サイコリフレクター → 弱サイコボール	相手の起き上がりに狙う。サイコリフレクターの先端を重ねれば，無敵技やカウンター攻撃もツブせるぞ。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1〜3 → 弱サイコソード	跳び込み（おもに強Ⓚ）からも狙える。サイコソードはレバーを後方下（↙）から1回転させる感覚で入力しよう。

特殊攻撃の使い道

超必殺技が強力

超必殺技は，弱フェニックスアローや地上攻撃からの連続技にする，通常投げの直後に使ってダメージを増やす，ABCD同時押しによる強制停止→超必殺技のくり返しで画面端の相手をケズりまくる，など多彩な使い道がある。

ガードキャンセルには，弱サイコリフレクターかサイコソード。多段技に対して仕掛けるときは超必殺技を使う。

カウンター攻撃は，やはり迎撃専用だ。そのままサイコボールでキャンセルし，そこからの連係に持ち込もう。

起き上がりに重ねる

◀超必殺技に投げられ判定がついたので、無敵技や必殺投げに注意したい

一発逆転も可能

◀投げ終わった瞬間に超必殺技を使うと、投げ技のダメージが増加する

フェイントとして

◀超必殺技を強制停止すれば、相手より早く行動可能に。うまく利用せよ

クリスタルシュート

◀弾が相手に当たらなければ、サイコボールを連射できる（↓P.282）

つねに近距離で闘おう

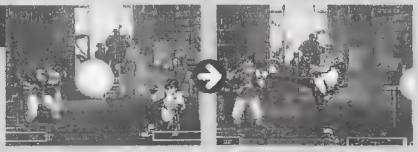
近距離での行動

アテナの能力を活かすため，この間合いを維持したい。ここで有効なのは，相手の攻撃をツブしやすい，遠距離立ち弱キック&強パンチ&強キック，そして各種必殺技だ。

遠距離立ち弱パンチ→前進のくり返しも意外と使えるぞ。これらの連係で，相手を画面端に追い込もう。

VSカウンター攻撃

▶カウンター攻撃が強力なキャラにサイコボールは使用厳禁。基本技とサイコリフレクターを主体に闘おう



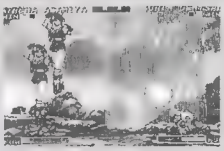
VS対空技

◀対空技が弱い相手には弱フェニックスアローが有効。相手のパワーゲージ（ガードキャンセル）には注意

遠距離での行動

遠距離戦は不利なので，弱サイコボール（または跳ね返した相手の飛び道具）を追いかけて，ダッシュや大ジャンプで間合いをつめよう。

こちらの接近に，足払いのケンセイを多用する相手には，ダッシュ中のフェニックスアローで，足払いをスカしつつ攻撃することも可能だ。



◀アテナは動きが早いため、大ジャンプも強力な攻め手に

▶飛び道具を跳ね返したら、追いかけるか弱サイコボールを

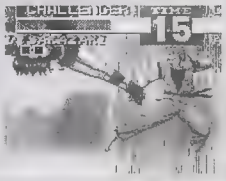
◀体力がリードしているときは、サイコボールを連射して…

◀相手を足止めするのも有効だ。ただし、大ジャンプには注意

有効な対空技

弱サイコリフレクターが一番確実。サイコソードは前後のスキが大きいので，ガードキャンセルや連続技に専念させたほうがいい。相手によっては，しゃがみ強パンチ&強キックや，空中ぶっ飛ばし攻撃も対空技になる。下をくぐってから投げるのも手だ。

◀パワーMAXなら、ガードキャンセル・サイコードや超必殺技が確実



▶意外と使える空中ぶっ飛ばし攻撃。後方ジャンプの直後に仕掛けよう

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，近距離ならサイコリフレクターや超必殺技，遠距離なら弱サイコボールを重ねよう。めくりフェニックスアローも有効だ。

自分の起き上がりはガードに徹し，スキあらば，しゃがみ弱キック連打や立ち強キックで押し返すこと。

◀サイコボールを重ねたあとは大ジャンプやダッシュで近づく。パワータメを行なうのも有効だ

▶サイコリフレクターは食らい判定が後方にズレるため、先端だけを重ねれば、まず反撃されない

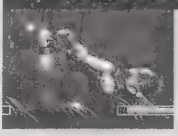
使えるフェニックスアロー

フェニックスアローは，比較的めくりやすく，相手のガード&コマンド入力方向を混乱させやすい。

大ジャンプで相手を跳び越え，フェニックスアロー（めくり攻撃）か着地（相手の対空技をスカらせる）という2択攻撃も可能だ。

◀めくり時はコマンドが逆（↓↘→+Ⓟ）になるので注意

起き上がりに狙え



◀たとえ強でも、めくりなら最後の攻撃時に間合いが離れるため、反撃されにくい

対2P戦攻略 相手のガードを上下にゆさぶろう シイ・ケンスウ

ケンスウの基本戦法は飛び道具で跳ばせて対空技で落とすことだが，しゃがみ強キックとしゃがみガード不能技の2択で闘うこともできる。

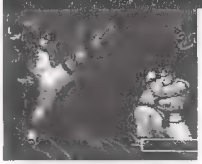
➡＋Cと➡＋Dが，しゃがみガード不能技。どちらかと言えば，攻撃判定の出現が早い➡＋Dのほうが使いやすいぞ。

基本技では，遠距離立ち強キック，しゃがみ強キック，空中ぶっ飛ばし攻撃が使える。必殺技は，飛び道具，迎撃技，突進技，空中攻撃とバリエーションが豊富なので，それぞれの目的にあった使いかたを覚えよう。

空中ぶっ飛ばし攻撃

▶2回攻撃するので，1ヒット目をガードした相手が直後にしゃがむと，2ヒット目が当たってくれる。必殺技キャンセルも可能で，跳び込みの基本となる

遠距離立ち強キック



◀動作が早く，リーチも長い。近〜中間距離でのケンセイに活用しよう

➡＋D

◀超球弾のあとに仕掛けると効果的。➡＋Cは，➡＋Dがスカる相手にのみ使え

攻撃の組み立て

強力な2択攻撃で攻めろ

コンビネーション	A	ぶっ飛ばし攻撃 → 弱・超球弾	→ しゃがみ強Ⓚ → ➡＋D	基本的な2択攻撃。➡＋Dはガード後の反撃を受けにくいので多用しよう。間合いが離れているときは➡＋Cで代用する。
	B	前方ジャンプ強Ⓚ	→後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃→弱・龍爪撃 →しゃがみ強Ⓚ	相手の起き上がりに仕掛けるのが有効。龍爪撃は最後の攻撃さえガードさせれば，相手より早く行動できるぞ。
	C	弱・龍連牙	→ 弱・龍顎砕 → Cボタン投げ	龍連牙はガード後に反撃されやすい。相打ち覚悟の龍顎砕や超必殺技で抵抗するか，ガードしていることを祈って投げ。
連続技		近距離立ち強Ⓚ → 強・龍連牙		跳び込みがキマったときやガード後の反撃に狙おう。可能なら龍連牙を超必殺技で代用してもいい。

特殊攻撃の使い道

ガードキャンセルは龍連牙で

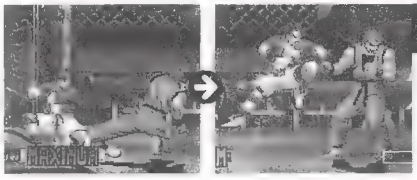
ガードキャンセルするなら，多段技には龍顎砕，跳び込みや飛び道具には龍連牙が有効だ。龍連牙は弱にしたほうが，2〜3発目がヒットしやすい。

超必殺技は，空振り＆ガード後の反撃を受けやすく，前作よりも無敵時間が短くなったので，あまり使う必要はない。多段技へのガードキャンセルや，最後のケズリに使うのが無難。

カウンター攻撃は，スキが大きいため多用は禁物。ヒット時は，超球弾や龍連牙でキャンセルしよう。

ケズリには

▶最後のケズリに超必殺技を使うときは，攻撃避けや無敵技に注意。龍連牙や龍爪撃でガード後の反撃を誘って超必殺技，という手も



ガードキャンセルには

◀足払い→飛び道具の連係に対しては，ガードキャンセル龍連牙が使える。足払いと飛び道具のどちらにガードキャンセルしてもいい

近距離での行動

しゃがみ強キック→弱・超球弾をメインに闘う。相手をダウンさせたら，起き上がりに後方ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃，➡＋D，しゃがみ強キックなどを重ねていこう。

対空技が弱い相手には弱・超球弾のあと，ジャンプ強キックなどで跳び込むのも効果的だ。

かなり長い

▶しゃがみ強キックが当たらない間合いでも，遠距離立ち強キックなら当たる。キャンセル不可なのが難点

コレには注意

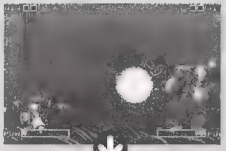
◀しゃがみ強キックや遠距離立ち強キックを，攻撃避け→カウンター攻撃で反撃されないように注意する

遠距離での行動

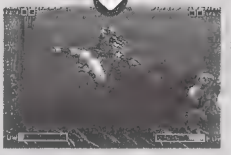
ここから相手に近づく場合，弱・超球弾をタテにするのが基本。ダッシュ，大ジャンプ，龍爪撃，弱・龍連牙の空振りなどで接近をはかろう。そのまま超球弾を連発し，迎撃主体の戦法に切り替えてもいい。中間距離から前進して近づくときは，ときおり遠距離立ち強キックでケンセイしておくように。

◀ダッシュ中の龍爪撃で，画面の端から端まで移動できる

▶飛び道具を撃たれたら，大ジャンプでイッキに接近せよ



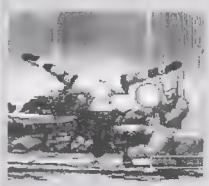
◀弱・超球弾を撃ち，垂直ジャンプの頂点付近から龍爪撃



◀龍爪撃の打点が高いと，途中で相手をスリ抜けてしまう

有効な対空技

近距離では龍顎砕，中間～遠距離ではしゃがみ強キックがオススメ。遠距離立ち強キックは，対空技と言うよりも，跳ぼうとした相手をツブすように使ったほうが効果的だ。超必殺技も対空技になるが，相打ちに終わるケースが多いので，過信はしないように。



◀龍顎砕は，引きつけて使うと，攻撃前に相手が着地し，ガードされてしまう。早めに仕掛けよう

▶これくらいの間合いで跳び込んできた場合のみ，遠距離立ち強キックで迎撃することも可能

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，弱・超球弾を重ね，しゃがみ強キックか➡＋D(C)の2択攻撃を仕掛けるのが定石。こちらの起き上がりは，ガードに徹するか，カウンター攻撃→超球弾で形勢逆転をはかろう。確実にヒットする状況なら，龍顎砕や超必殺技を使っても可。

◀空中ぶっ飛ばし攻撃でめくりを狙うと，2発目をガードさせたあと……

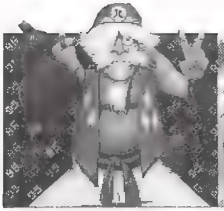
◀相手の前方にもどってくるので，ガード方向をカクランできる

めくり超必殺技

近距離から超必殺技を使い，その後半部分(龍顎砕？)が相手に重なると，大門，ケンスウ，舞，ルガール以外はしゃがみガード不能となる。紅丸，クラーク，アテナ，ユリ，キングに対しては，間合いの調整がアマイと，1～2発しかヒットしないので注意。

◀前半部分の攻撃を終えたあと，相手と重なるように着地すれば

◀後半部分がガード不能に。ただし，画面端の相手には無効だ



対2P戦攻略 超必殺技のケズリはかなりヤバイ チン・ゲンサイ

チンは動きが遅いので，自分から攻めるよりも，近～中間距離で相手の攻撃のスキに，瓢箪撃などをチクチク当てていくほうがいい。

基本技はリーチが短いものの，スピード・判定面に優れ，なかでも近&遠距離立ち強パンチ，遠距離立ち強キック，遠距離立ち弱キックが使える。とくに遠距離立ち強パンチがキャンセル可能になったのは大きく，瓢箪撃や回転的空突撃へとつなぐ連続技は強力だ。

遠距離立ち強キックは，宙に浮くので，相手の足払いをツブせる。跳び込みには，下方向に攻撃する強パンチやめくりやすい強キックを使おう。

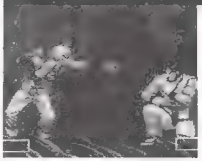
新必殺技の柳燐蓬莱は，弱で相手の飛び道具をスリ抜けたり，対空技や連続技として使うこともできる。

相手を投げる場合，Cボタンだと援護攻撃される可能性があるので，かならずDボタンで投げよう。

回転的空突撃

◀タイミングさえ合っていれば，強攻撃，飛び道具の連係にも反撃できるぞ

近&遠距離立ち弱パンチ



◀リーチがそこそこあり，近～中間距離でのケンセイ，連係の起点に使える

しゃがみ強パンチ

◀有効な対空技だが，早めに仕掛けておく必要がある。地上戦には不向き

攻撃の組み立て チクチク攻めていこう

コンビネーション	A	弱・回転的空突撃→ 近距離立ち強Ⓚ → 近&遠距離立ち強Ⓟ →弱・瓢箪撃 →弱・回転的空突撃	回転的空突撃をガードした相手は，反撃することが多いので，そこを立ち強パンチでツブし，ふたたび連係に持ち込む。
	B	遠距離立ち弱Ⓟ →（少し前進）→ 遠距離立ち弱Ⓟ → 弱・柳燐蓬莱	立ち弱パンチのケンセイで相手の反撃を誘い，弱・柳燐蓬莱で反撃する。足の遅さゆえ，投げに持ち込むのは困難。
	C	（相手の跳び込み）→ しゃがみ強Ⓟ → 弱・瓢箪撃 → 弱・回転的空突撃	しゃがみ強パンチで相手の跳び込みを迎撃したあと，その着地に弱・瓢箪撃や弱・回転的空突撃を重ね，攻めつづける。
連続技		近＆遠距離立ち強Ⓟ → 弱・瓢箪撃 → 弱・回転的空突撃	跳び込みからもつなげることが可能。接近時は，近or遠距離立ち弱パンチ→弱・柳燐蓬莱がオススメ。

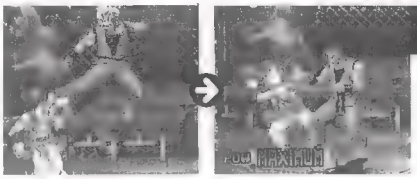
特殊攻撃の使い道 超必殺技でケズリまくれ

超必殺技は，前作よりも攻撃判定の出現が早くなり，連続技に組み込んだり，相手の跳び込みを見てから迎撃することも可能になった。さらに，最後まで（計4回）ケズれば，ヒット時と同等のダメージを与えられるぞ。

ガードキャンセルには，無敵技の弱・柳燐蓬莱かリーチの長い弱・瓢箪撃を使う。カウンター攻撃は，リーチの短さが難点。ヒット時は，弱・瓢箪撃，弱・回転的空突撃，超必殺技でキャンセルし，連続技にしよう。

使える超必殺技

▶強攻撃やカウンター攻撃をキャンセルしてだせば，連続技になる。途中でガードされても，ケズリで大ダメージを与えられるぞ



結果オーライ

◀突進技や跳び込みへのガードキャンセルは，超必殺技がオススメ。コマンド入力に失敗しても，強・柳燐蓬莱にバケて結果オーライ

状況別戦略

相手の攻撃に合わせた対応を

近距離での行動

近～中間距離は，チンの得意とする間合いだ。相手の跳び込みと飛び道具に注意し，スキあらば遠距離立ち強パンチ→弱・瓢箪撃を狙おう。

間合いが離れそうなときは，弱・回転的空突撃をからめた連係で接近する。柳燐蓬莱や跳び込みは，スキが大きすぎるため，オススメできない。

これが基本

▶遠距離立ち弱Ⓟでケンセイしながら近づき，遠距離立ち強Ⓟ→弱・瓢箪撃で相手を画面端に追いつめる

飛び道具には

◀相手の飛び道具に合わせて，柳燐蓬莱や回転的空突撃で反撃。ただし，覇王翔吼拳などは抜けられない

遠距離での行動

チンには遠距離からの攻撃手段がないので，とにかく中間距離まで間合いをつめたい。ただし，滞空時間が長いので，うかつな跳び込みは危険。前進と攻撃避けで，地道に近づくしかない。飛び道具によるケンセイは，弱・瓢箪撃で消しつつ，可能なら弱・柳燐蓬莱や回転的空突撃でスリ抜けよう。

◀対空技が弱い相手には，前方・大ジャンプ強キックが有効

▶体力がリードしていれば，相手の接近を待ってもいい

◀接近が困難なときは攻撃避けを使いつつパワーをタメよう

◀地をはう飛び道具にガードキャンセル回転的空突撃で反撃

有効な対空技

弱・柳燐蓬莱だけでコト足りる。動作開始から全身無敵になるので，引きつければ，確実に反撃できるぞ。

そのほか，早めのしゃがみ強パンチや前方ジャンプ直後の強パンチ，相打ち覚悟のぶっ飛ばし攻撃，ケンセイをかねた超必殺技も対空技になる。

◀しゃがみ強パンチは，早めに仕掛けないとツブされることがある

▶弱・柳燐蓬莱なら，相手の跳び込みを確実に返すことができるぞ

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら，前述の連係Aや瓢箪撃を重ねるほか，超必殺技を使うためにパワータメを行なうといい。

こちらの起き上がりに攻め込まれた場合，跳び込みや虎煌拳タイプの飛び道具は弱・柳燐蓬莱で返そう。それ以外はガードに徹するのが無難。

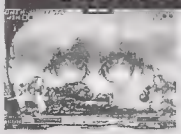
◀弱・瓢箪撃の先端を重ねれば，無敵技にも反撃されないが，間合いが離れてしまう欠点もある

▶重ねられたジャンプ攻撃や飛び道具も，弱・柳燐蓬莱で返せる。積極的に狙っていこう

左に向かって炎をはけ

超必殺技でケズる場合，起き上がりに重ねるほか，回転的空突撃やカウンター攻撃，跳び込みから仕掛けよう。最後のケズリで間合いが離れてくれるので，密着時以外は反撃を受けにくい。相手が左側にいると，炎の射程距離が長くなることも覚えておくべし。

長さのちがい



◀左側に向かって炎をはくと，少しだけ長くなる。知っていると役に立つぞ

ヒットしたら

▶少し前進したり，回転的空突撃を重ねたあと，ふたたびケズリにかかろう

対2P戦攻略 オールマイティな能力を活かそう キム・カッファン

キムは，地上戦，空中戦ともに使い勝手のいい必殺技を持っているので，安定した強さを発揮できる。中間距離から，リーチの長いしゃがみ強パンチで相手の動きを止め，しゃがみ弱キックや遠距離立ち弱パンチをからめた連係で攻めていこう。

必殺技では，飛燕斬が対空・迎撃技，として重宝する。半月斬も強化され，弱を連係に組み込んだり，強を遠距離からの移動手段に利用することも可能となった。攻撃後の飛行軌道が変わった飛翔脚と新技の流星落は，飛び道具への反撃や奇襲に使うのが効果的だ。

しゃがみ強パンチ

◀攻撃判定の出現時間が長いので、相手の起き上がりに重ねることもできる

遠距離立ち弱パンチ

◀リーチがあり、しゃがんだ相手にも当たる。連係やケンセイに使えるぞ

飛燕斬

◀つねに弱を使っていく。対空だけでなく、地上での迎撃にも使えるぞ

半月斬

◀密着より少し離れた間合いからの強・半月斬は、大型キャラのみめくれる

攻撃の組み立て

近〜中間距離戦を制せ

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓟ（Ⓚ）×3→立ち弱Ⓟ×2 →しゃがみ強Ⓚ →弱・半月斬	立ち弱Ⓟで相手の足払いを誘い，しゃがみ強Ⓚで迎撃。ガードを固められたら，しゃがみ強Ⓟや半月斬で攻めよう。
	B	しゃがみ強Ⓟ → 弱・飛燕斬 / → 立ち弱Ⓟ → 弱・半月斬	しゃがみ強パンチを起き上がりに重ね，反撃を誘って飛燕斬。ガードされたら，半月斬への連係につなぐ。
	C	ジャンプ強Ⓚ → 強・飛翔脚 → 弱・飛燕斬	ジャンプ攻撃からキャンセルで飛翔脚を仕掛け，着地にスキがあると思わせて飛燕斬。めくりジャンプからも狙える。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1〜3 → 飛燕斬	連係の途中でも，チャンスがあれば狙っていこう。弱キックの回数は，間合いやタメの有無に合わせて調節すること。

特殊攻撃の使い道

鳳凰脚より基本技を主体に

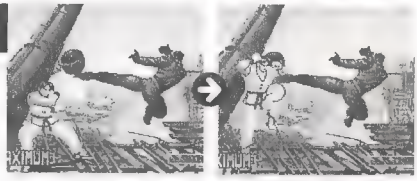
基本技と必殺技が強力なので，パワーMAX時はガードキャンセルと攻撃力増加を主体に攻める。ガードキャンセルには飛燕斬や流星落がオススメだ。

超必殺技の鳳凰脚は，攻撃判定の出現が早いので，ガードキャンセルを含めた反撃や連続技に活用しよう。単発で使用するときは，反応されにくい近距離から確実にキメること。

カウンター攻撃はリーチが長いので，単発でも非常に使える。そのまま連係や連続技に持ち込みたい。

鳳凰脚の使いかた

▶ガード後の反撃がコワイので，連続技と反撃以外には使わないほうがいい。基本的には，ガードキャンセルで狙うこと



リーチを活かせ

◀カウンター攻撃は，足先が当たるくらいの距離で使うといい。これをキャンセルして弱・半月斬や鳳凰脚を仕掛けていこう

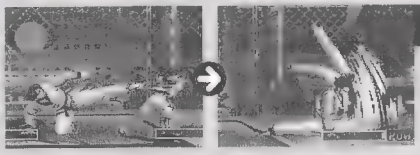
近距離での行動

遠距離立ち弱パンチが当たる間合いを維持して相手を追いつめよう。そこから離れたときは，しゃがみ強パンチor強キックで攻めるか，弱・半月斬で近づく。ガード主体の相手には，ダッシュからの飛翔脚が効果的。通常は立ちガード不可，めくりだとしゃがみガード不可なので奇襲になるぞ。

弱パンチで追いつめろ

▶しゃがみ弱パンチ＆弱キックで攻め込む。少し前進→遠距離立ち弱パンチをくり返して押すのも有効だ

弱パンチが届かないなら



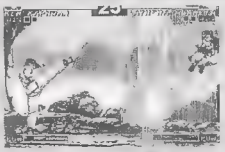
◀しゃがみ強Ⓚは攻撃判定の出現こそ遅いが，相手の足払いをツブしやすい。そのあと半月斬で近づこう

遠距離での行動

飛び道具でのケンセイに対しては，攻撃避けを使いながら前進するのが基本だが，流星落で飛び道具の下をスリ抜けたり，大ジャンプからの飛翔脚も奇襲として使っていける。飛び道具がない相手なら，中間距離まで前進し，相手の対応に気をつけながら，強・半月斬でイッキに近づく戦法がオススメ。

◀画面の端と端よりも少し近めの距離をとって様子を見る

◀強・半月斬の足先をガードさせるように仕掛けよう



◀フェイントとして立ち強キックを使い，跳び込みを誘おう

▶飛び道具を先読みできれば，強・流星落でスリ抜けて攻撃

有効な対空技

基本は弱・飛燕斬。こまめに↓タメを行ない，確実に迎撃しよう。タメができていなければ，半月斬で落とすのもいい。近距離なら弱，遠距離なら強で仕掛ければOKだ。遠距離立ち強キックは，飛燕斬が届かない間合いでも使えるが，相打ちになりやすい。

◀無敵時間が短いので，引きつける必要はあるが，信頼できる。強より弱のほうが使いやすい

▶遠間からの飛び込みには，遠距離立ち強キック。足先を相手に当てるように使うのが効果的

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは，スキあらば飛燕斬で反撃を試みよう。たとえ攻撃を重ねられても無敵だから大丈夫。

相手を転ばせたら，連係Bで攻めるほか，弱・半月斬を重ねるのも手。技の終わりぎわを重ねるようにすれば，相手はガードキャンセルしづらくなるぞ。

◀しゃがみ強キックは攻撃判定の発生時間が長いので，重ねるのに最適。ここから連係につなごう

▶連係Bを読まれそうなら，半月斬を重ねて対応を惑わせる。ガードキャンセルには注意すること

空中鳳凰脚について

空中鳳凰脚は，ジャンプ中に↓↙←↙↓↘→＋BD同時押しで使用できる。ジャンプ直後に使えば，置き払いのような低めの飛び道具を跳び越えられるほか，対空の基本技をツブしたり，ジャンプ攻撃（弱攻撃も可）をキャンセルして連続技にすることも可能だ。

◀地面をはう飛び道具の上をスリ抜けて攻撃できるのは大きい。くわしくは，P.283にて

▶前方ジャンプの降下中に仕掛け，足払いや対空技を誘いつつ，ツブすこともできる

対2P戦 攻略 短所をパワーでカバーせよ チャン・コーハン

チャンの特徴といえば，攻撃力の高さとリーチの長さ。相手にプレッシャーをかけ，迎撃主体の戦法をとろう。攻めの主軸になるような使い勝手のいい必殺技がないので，基本技の使いわけが重要になってくるぞ。

なかでも，しゃがみ弱パンチと遠距離立ち弱パンチが相手の動きを封じ込めやすい。遠距離立ち強パンチも同様だ。

必殺技では，ケズリ時のダメージも大きい鉄球粉砕撃を使いこなしたい。鉄球大回転は，ケズリだけでなく，対空技や連続技にも使えるぞ。

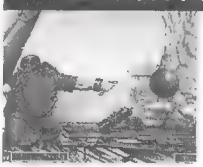
しゃがみ弱パンチ

◀攻撃のでがかりをツブしやすい。近距離戦のメインとなる技だ

遠距離立ち強パンチ

◀しゃがみ弱パンチが届かない間合いで使う。鉄球には食らい判定がないぞ

鉄球粉砕撃



◀防御させると強制ガードが成立するので、相手のガードキャンセルに注意

鉄球大回転

◀連打コマンドのため、瞬時に使えないのがネック。弱パンチからの連続技で

攻撃の組み立て　しゃがみ弱パンチを起点に

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓟ×3 → しゃがみ弱Ⓚ	→ 鉄球粉砕撃 → 立ち弱Ⓟ	近距離戦での基本。鉄球粉砕撃を読んで跳び込んでくる相手には，立ち弱パンチに切り替えよう。
	B	立ち強Ⓟ → 鉄球粉砕撃		立ち強パンチをAボタン×4で強制キャンセルして鉄球粉砕撃。相手の起き上がりに重ねるのが効果的だ。
	C	カウンター攻撃 → 鉄球大回転		ヒット時は連続技になる。ガードされたら，相手の様子を見つつ，ABCDボタン同時押しで強制停止させよう。
連続技		しゃがみ弱Ⓟ → 鉄球大回転		跳び込み（ジャンプ強Ⓚ）からつなげたいときは，着地する直前からAボタンを連打するのがベスト。

特殊攻撃の使い道　パワーMAXで圧倒しろ！

チャンの魅力は，なんといってもパワーMAX状態の攻撃力につきる。間合いが離れたら，すかさずパワータメに入ろう。ケンセイの効果もあるぞ。

ガードキャンセルは，鉄球粉砕撃か近距離なら鉄球飛燕斬，スキの大きい技には鉄球大暴走も有効だ。相打ちでいいから積極的に狙っていこう。

カウンター攻撃は，相手のジャンプ攻撃を攻撃避けでかわしたあとに使う。立ち弱パンチなみのリーチがあるので，連係の起点にもなるぞ。

鉄球大暴走で爆走

▶飛び道具をタテにして攻め込んでくる相手には，鉄球大暴走や鉄球粉砕撃で飛び道具をガードキャンセルして反撃しよう

◀強攻撃や必殺技をガードキャンセルするときは弱・鉄球粉砕撃を使う

◀弱攻撃連打には、相打ち覚悟のガードキャンセル鉄球飛燕斬で反撃だ

近距離での行動

近～中間距離はチャンの得意な間合いだ。しゃがみ弱パンチ，遠距離立ち弱パンチを使って連係に持っていこう。混戦時は，攻撃避けてしのぐよりも，相打ちでいいから，攻めていくように心がけたい。そのため，なるべくパワーMAXにしておこう。攻撃をガードされ，距離が開いたら様子を見ること。

相打ちOK！

▶パワーMAXであれば，弱攻撃よりもしゃがみ＆立ち強Ⓟなどを連係におりまぜ，相打ちを狙うのも手

迎撃を主体に

◀遠距離立ち強パンチが当たらない距離になったら，相手の攻撃を待ち，迎撃しよう。跳び込みも有効だ

遠距離での行動

まず行なうべきことはパワータメ。MAXになったら，立ち強パンチが当たる距離まで歩いて近づいていこう。

飛び道具には攻撃避けで対処。体の横幅が広いので，できるかぎり引きつけて使うように。中間距離まで近づくことができれば，そこはもうチャンの得意な間合いだ。

◀まずはパワータメ。そして飛び道具を回避しつつ近づく

◀このくらいの距離になれば，もうチャンの得意な間合いだ

◀攻撃避けは引きつけて使わないとガードさせられるハメに

▶相手に攻めさせて，ガードキャンセルを狙うのも一つの手だ

有効な対空技

もっとも信用できるのは，ジャンプ弱パンチだ。間合いによってジャンプ方向（垂直か後方）を使いわけよう。ダメージ重視なら後方ジャンプ強パンチ，しゃがみ強パンチも有効。鉄球大回転，鉄球飛燕斬は確実性に欠けるのでオススメしかねる。

◀ジャンプ弱パンチでの迎撃が基本。地上戦の遠距離立ち弱＆強Ⓟによるケンセイも忘れないこと

▶確実な対空技にはならない鉄球飛燕斬。ムリして使うくらいなら，ガードに徹したほうがいい

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら，しゃがみ弱パンチか遠距離立ち強パンチを重ね，そこからの連係で，相手を追いつめよう。

こちらの起き上がりは，ガードに専念する。パワーMAXならガードキャンセル，体力ゲージが点滅していれば鉄球大暴走を狙うことも可能だ。

◀有効な迎撃技を持たないので，すなおにガードするか，攻撃避けを使っていくしか手がない

▶起き上がりに攻撃を重ねられたときは，開始直後が全身無敵になる鉄球大暴走を狙ってみよう

鉄球大回転について

あまり使いどころがなさそうな鉄球大回転だが，もし画面端で相手を転ばせることができたら，Cボタンを連打してケズリを狙ってみよう。首尾よく相手がガードしてくれれば，体力を半分以上も奪いとっていくぞ。背の低い相手にしゃがまれると空振るのが難点。

◀体力満タンの状態からケズってみる。レバーで間合いを調節しよう

◀この威力。ガードキャンセルと足払い系のカウンター攻撃には要注意

対2P戦 攻略 チョイ・ボンゲ

機動力を活かして相手をホンロウしよう

体が小さく，動きのすばやいチョイは，ジャンプ攻撃と近距離でのラッシュを得意としている。また，トリッキーな必殺技を数多く持っているので，相手の対処を惑わせるような闘いかたが基本となるだろう。

跳び込みに使えるのは，ジャンプ強パンチ。この技をめくりで狙い，連係につなげていこう。

地上戦では遠距離立ち弱パンチ，しゃがみ強パンチなどが活躍する。また，迎撃技として重宝する竜巻疾風斬と，反撃される可能性が少ない回転飛猿斬を多用していきたい。

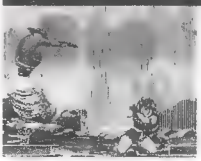
前方ジャンプ強パンチ

◀めくりで仕掛けるのが基本だが，攻撃範囲が広いので対空技にすることも可能

遠距離立ち弱パンチ

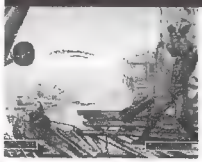
◀チョイの技の中ではリーチがあり，使いやすい。近距離での連係には不可欠

竜巻疾風斬



◀ふだんは攻撃が横に伸びる強を，めくりジャンプ攻撃に対してのみ弱を使おう

回転飛猿斬



◀追加コマンドⓅを入力すれば，足払いを回避しつつ攻撃できるぞ

攻撃の組み立て

すばやい動きでカクランしまくれ

コンビネーション	A	遠距離立ち弱パンチ→(少し前進)→遠距離立ち弱パンチ	リーチがあり，すぐに攻撃判定が出現する遠距離立ち弱Ⓟを断続的にガードさせ，画面端に追いつめていく。
	B	めくりジャンプ強Ⓟ→立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ	立ち強キックのあとは，相手が足払いで反撃したくなる間合いになるので，しゃがみ強パンチで迎撃しよう。
	C	ぶっ飛ばし攻撃 → 弱・回転飛猿斬 → 通常投げ / → 竜巻疾風斬	密着状態より少し離れてぶっ飛ばし攻撃をヒットさせると，回転飛猿斬が相手の目前で止まる間合いになることを利用。
連続技		しゃがみ強Ⓟ → 強・竜巻疾風斬	めくりジャンプ強Ⓟからキメよう。連係Cのぶっ飛ばし攻撃をヒットさせた間合いからの大ジャンプで仕掛ける。

特殊攻撃の使い道

クセのある技をうまく使いこなせ

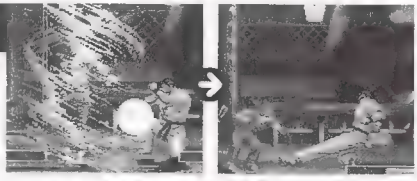
攻撃力が低いチョイにとって，パワータメは重要なので，こまめにタメるように心がけよう。

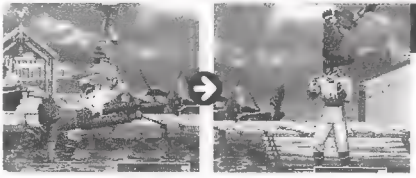
超必殺技は，竜巻の先端部分でケズるか，スキの大きい攻撃へのガードキャンセルに使う。弱攻撃へのガードキャンセルは竜巻疾風斬がオススメだ。

ぶっ飛ばし攻撃は，攻撃判定がしばらく残っているので，相手の起き上がりに重ねるといい。カウンター攻撃は，リーチ・攻撃判定の出現速度ともに申し分ない。連係の合間に組み込もう。

ケズる位置が重要

▶超必殺技は，ギリギリかすらせるようにガードさせれば，攻撃後の硬直に相手の反撃がヒットする（届く）可能性は低くなる





ぶっ飛ばしから攻めろ！

◀ぶっ飛ばし攻撃を当てたら，前述のめくり大ジャンプ強パンチや弱・回転飛猿斬からの連係を狙える。一発逆転を狙うなら前者で

近距離での行動

チョイの得意な間合いは遠距離と近距離。中間距離になった場合は，足払いをツブせるしゃがみ強パンチ，相手を転ばせるしゃがみ強キック，リーチのある立ち強キックなどでケンセイしつつ，ジワジワと前進しよう。相手に接近できたら，弱攻撃の連係で，ひたすら押していきたい。

歩いて近づく

▶ヘタに突進するより，歩いたほうがリスクは少ない。ときおり，しゃがみ攻撃を混ぜ，↓タメをつくろう

跳び込んで近づく

◀チョイのジャンプは滞空時間が長いので，それを補う奇襲として，飛翔脚を使うのも手だ

遠距離での行動

大ジャンプ攻撃から連続技を狙うのが基本。それ以外にも，飛び道具を持った相手には，特殊な対応策がある。

普通の高さの飛び道具なら回転飛猿斬でくぐれる。弱で仕掛けて，そのあとの行動に幅を持たせよう。地をはう飛び道具には，ガードキャンセル強・旋風飛猿刺突で奇襲を狙え。

◀飛び道具の下を簡単にくぐれる。あとはこちらのペース

◀相手の飛び道具をうまくガードキャンセルしよう

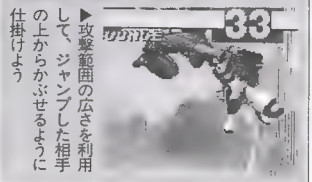
◀先読みで直接跳び越えることもできるがムズカしい

▶チンの超必殺技にも反撃できる。ガードキャンセルも有効

有効な対空技

基本的には，強・竜巻疾風斬を使っていく。めくりジャンプのみ，弱で迎撃しよう。↓タメができていなければ，しゃがみ弱パンチも有効。相手をくぐるように一歩前進してから使うのがポイントだ。遠距離からの跳び込みには前方ジャンプ強パンチが使えるぞ。

◀このような位置で狙う。ダメージは微々たるものだが，けっこう信頼のおける対空技だ

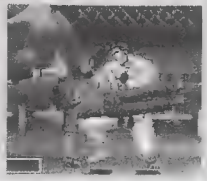


▶攻撃範囲の広さを利用して，ジャンプした相手の上からかぶせるように仕掛けよう

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら，ぶっ飛ばし攻撃かしゃがみ強キックを重ねていこう。ぶっ飛ばし攻撃は，ヒットすれば連係Cが狙える。また，密着状態からしゃがみ強キック→立ち強キックをガードさせると，前方ジャンプ強パンチでめくれる間合いになるぞ。

◀自分がパワーMAXなら，足払いを誘ってしゃがみ強Pの作戦で攻めてみよう

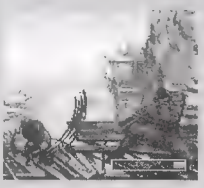


▶立ち強キックをガードさせると，めくりジャンプ強パンチが2ヒットする間合いをとれる

→+Cと→+Dの使い道

→+C（二段斬）と→+D（通り魔蹴り）は，クセがあるので使いかたをきちんとマスターしておく必要がある。

二段斬は突進技と同様に使う。通り魔蹴りはしゃがみガード不能技だが，近距離から使うと，攻撃後に反撃されるので，間合いの調整を忘れずに。



◀二段斬の開始直後から↓タメを行なえば，ガード後の反撃を竜巻疾風斬でツブすこともできる

▶通り魔蹴りは，この間合いから狙えば，反撃されにくい。トドメに使うときは，どこからでも可

対2P戦攻略 わたしが本家「よゆうッチ」よ!! ユリ・サカザキ

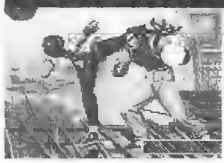
必殺技の追加と強化で，攻め手が豊富になったが，どの技もヒットしなかったときのリスクが大きい。

そのため，持ち前のすばやいフットワークと使い勝手のいい基本技を活用して，必殺技がヒットしやすい状況をつくらなければいけないのだ。

遠距離立ち弱キック

◀連打が効き、相手の攻撃をペチペチとツブすことができる

遠距離立ち強キック



◀唯一、キャンセル可能な遠距離攻撃。連係に活用せよ

→+D(燕翼)

◀しゃがみガード不能技。かならずダウンするようになった

雷煌拳

◀相手の足払いや飛び道具を跳び越えながら攻撃できる

百烈びんた

◀弱は必殺投げ、強は移動投げとなる。どちらも多用するぞ

攻撃の組み立て

やっぱり，しゃがみガード不能技がなくっちゃね

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ×1～3 → しゃがみ強Ⓚ → 弱・虎煌拳 → →+D	間合いを離すための連係に，しゃがみガード不能技の→+Dを加えて，2択に持ち込む。接近戦の基本だ。
	B	しゃがみ強Ⓚ → (少し前進) → →+D → しゃがみ強Ⓚ	強Ⓚを空キャンセルし，しゃがみガード不能技or通常投げの自動2択に足払いという選択肢を加え，相手をカクランする。
	C	弱・虎煌拳→百烈びんた(移動投げ)→百烈びんた(必殺投げ)	虎煌拳を攻撃避けでかわされても移動投げがキマる。虎煌拳がガードされたら，一瞬待ってからの必殺投げでフォロー。
連続技		遠距離立ち強Ⓚ → 百烈びんた(移動投げ)	地上戦で重宝する。跳び込みからの連続技なら，ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→百烈びんた（移動投げ）or砕破を。

特殊攻撃の使い道

超必殺技で一発逆転……なんて必要ないの

超必殺技が弱すぎるので，パワーMAX時はガードキャンセルと攻撃力アップに専念する。ガードキャンセルは，弱ユリちょうアッパーがメイン。遠距離では強・虎煌拳，飛び道具には百烈びんた（移動投げ），足払い連打には弱・雷煌拳も有効だ。

カウンター攻撃は，遠距離立ち強キックよりリーチが長いので，強攻撃→飛び道具という連係にも反撃できる。ヒット時は百烈びんた（移動投げ）でキャンセルすれば連続技になるぞ。

参考までに

▶超必殺技は，とにかく攻撃前後のスキが大きい。ところが，相手に密接してガードさせれば，こちらのほうが先に動けるのだ

カウンター攻撃

◀おなじみの「しゃがみ強キック→飛び道具」という連係も，カウンター攻撃で反撃できる。強ユリちょうアッパーより確実だ

状況別戦略

連続技でしか勝てないようじゃダメかもよ?

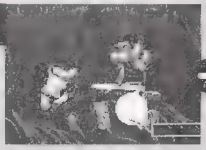
近距離での行動

連係AとBが主軸になるが，ときには立ち弱キックや雷煌拳で相手の足払いをツブしたり，砕破で跳び込みにケンセイすることも忘れずに。

間合いが離れてきたら，しゃがみ強キックやカウンター攻撃に空キャンセルをかけ，前進するなり跳び込むなりして，イッキに接近しよう。

基本は

▶キャンセルを駆使して相手のガードを固めつつ2択攻撃を仕掛ける。空キャンセルの詳細は右下の欄にて



こんな奇襲も

◀弱・砕破や弱・虎煌拳をガードさせた直後に，めくりジャンプ強キックからの連係（連続技）を狙おう

遠距離での行動

発射後のスキが小さい虎煌拳を使って「跳ばせて落とす」こともできるが，それだけではラチがあかないので，弱・虎煌拳をタテにして，ダッシュや前方・大ジャンプで接近する。

中間距離になったら，連係Bや立ち弱パンチor弱キックでケンセイしつつ，得意な近距離戦に持ち込もう。

遠距離戦は

▶フェイントを混ぜながら弱・虎煌拳を撃とう。相手が跳んできたら，弱ユリちょうアッパーで迎撃せよ

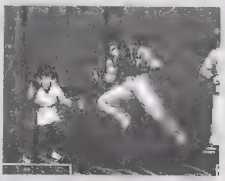
間合いに注意

◀虎煌拳→百烈びんた（移動投げ）の連係は，通常投げのあと，少し前進した間合いから行なうのがベスト

有効な対空技

弱ユリちょうアッパーで十分だ。ギリギリまで引きつけるか，早めに仕掛けておけば，まず負けない。

必殺技がとっさにだせない人は，しゃがみ強パンチかぶっ飛ばし攻撃を使うといいだろう。砕破は，百烈びんたが暴発しやすいのでイマイチ。



◀全身に上半身無敵のユリちょうアッパーがあるため対空技には困らない

▶ぶっ飛ばし攻撃は，今回も使える。コマンド入力が苦手な人向き?

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりは，とりあえず攻撃避けを使い，相手が攻撃していたらカウンター攻撃→百烈びんた（移動投げ）で反撃するといいだろう。

相手の起き上がりには，中間距離から弱・虎煌拳を重ね，前述の連係Cなどで攻めよう。

◀ユリちょうアッパーは確実性に欠ける。カウンター攻撃だけを狙え

▶攻撃判定の先端だけが当たるような間合いで砕破を重ねるのも手だ

空キャンセルのかけかた

キャンセル可能な基本技をガードさせたとき，百烈びんた（必殺投げ）のコマンドを入力すると，「空キャンセル」が実行されて，いきなり中立ポーズにもどる→すぐにべつの行動をとる，ということが可能になる。これを利用すれば，連係Bのような2択攻撃を仕掛けられるぞ。ただし，基本技がヒットしたときに相手が投げ間合いの外にいたり，転倒や吹き飛んだりしていると，弱・砕破が暴発してしまう。また，コマンド入力が遅くても砕破にバケやすいので注意しよう。

◀近場で使えば，基本技がヒットしたときは必殺投げ，ガードされたときは空キャンセルになるぞ

対2P戦攻略 新必殺技を存分に活用せよ
不知火 舞

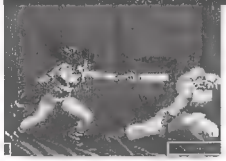
地上と空中からの突進技を持ち，さらには飛び道具の強化と対空技の追加によって，攻めても守ってもOKの万能キャラとなっている。

バリエーション豊かな基本技と，トリッキーな必殺技を使いこなすことが勝利へのカギとなるだろう。

しゃがみ弱キック

◀連打が効くので連係の起点に。キャンセルも可能

遠距離立ち弱パンチ



◀とにかくリーチが長い。中間距離からのケンセイに最適

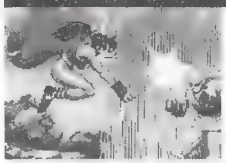
しゃがみ強キック

◀キャンセル可能で使い勝手がいい。花蝶扇につなごう

ジャンプ強キック

◀ジャンプ直後に使えば，しゃがんだ相手にもヒットする

ジャンプ↓+C



◀連続技の起点と空中戦に多用。リーチが短いので注意

攻撃の組み立て

生まれ変わった花蝶扇が攻撃の主軸

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓟ×1〜3 → 遠距離立ち強Ⓚ → しゃがみ強Ⓚ → 弱・花蝶扇	相手を固めつつ，反撃をツブす連係。しゃがみ弱パンチはしゃがみ弱キック，花蝶扇は弱・龍炎舞で代用してもいい。
	B	弱・花蝶扇 → （ダッシュ） → 通常投げ → 強・飛翔龍炎陣	中間距離からの花蝶扇を攻撃避けでスカす相手に有効。カウンター攻撃に対しては，無敵技の飛翔龍炎陣でツブそう。
	C	弱・花蝶扇 → 前方ジャンプ強キック → （ダッシュ） → しゃがみ弱Ⓟ	ジャンプ強キックは大ジャンプと使いわけ，めくりか否かでカクランさせよう。しゃがみ弱パンチのあとは連係Aに。
連続技		しゃがみ強Ⓟ → 強・龍炎舞	ジャンプ強キックやジャンプ↓+Cからキメると強力だ。しゃがみ弱Ⓚ×1〜2→強・龍炎舞も連続技になるぞ。

特殊攻撃の使い道

一発逆転はお手のもの

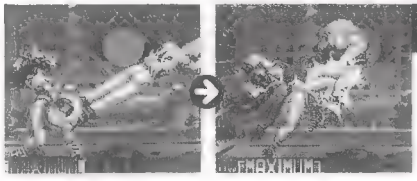
前作よりも超必殺技の無敵時間が長くなり，飛び道具のスリ抜けも簡単になった。こまめにゲージをタメて，大ダメージを与えるチャンスをのがさないように。

ガードキャンセルには，強・飛翔龍炎陣が有効だ。遠距離だと2ヒット目の炎が空振る（相手がダウンしない）が，接近時なら問題ないだろう。

カウンター攻撃はリーチが長く，龍炎舞などにつなげられる。ただし見た目ほど対空技には向かないので注意。

完全無敵を活用

▶超必殺忍蜂の無敵時間はかなり長い。この距離から飛び道具を重ねられても反撃できるぞ。当然，ガードキャンセルにも有効だ



攻撃範囲を活用

◀ガードキャンセル強・飛翔龍炎陣は当てやすく，与えるダメージも大きい。近距離なら，コマンド入力がラクな強・龍炎舞でも可

近距離での行動

しゃがみ弱パンチや遠距離立ち弱パンチの先端をチクチクと当てたり，連係Aなどで相手を固めるのが基本。

攻撃避けとカウンター攻撃を多用する相手には，たまに強・龍炎舞を仕掛けて（重ねて）おくと効果的だ。また，相手がガードを固めているようなら，右写真のように攻めよう。

めくりジャンプ

▶めくりには前方ジャンプ強キックが有効。写真の位置から跳び込めば，ガード方向が判別されにくい

昇り強キック

◀しゃがんだ相手には前方ジャンプ直後の強キック→ムササビの舞を。垂直ジャンプならチンにも当たるぞ

遠距離での行動

花蝶扇と飛翔龍炎陣の「跳ばせて落とす」だけでは限界があるので，弱・花蝶扇を撃ち，連係B・Cを使いわけて攻め込もう。

飛び道具の撃ち合いになったら，ムリに応戦せず，前方・大ジャンプで跳び込み，空中ぶっ飛ばし攻撃や強ムササビの舞をヒットさせたい。

必殺忍蜂の使い道

▶写真の間合いから弱・花蝶扇→弱・必殺忍蜂をガードさせると，間合いが離れ，反撃を受けにくくなる

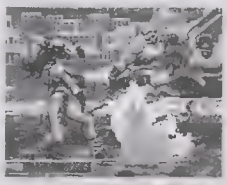
飛び道具の相殺

◀龍炎舞と飛翔龍炎陣の炎は飛び道具を打ち消せるが，攻撃後のスキが大きいので，そのために使う必要はない

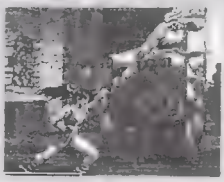
有効な対空技

対空技にしろと言わんばかりに追加された飛翔龍炎陣。攻撃判定が出現するまでは全身無敵なので，引きつけてから使えば，負けることはない。

空中戦を挑むなら，前方ジャンプ↓＋Cや強キックのほか，早めの空中ぶっ飛ばし攻撃も有効だ。



◀飛翔龍炎陣を使うならこのポーズ（無敵状態）のときに当てること

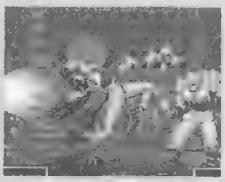


▶下方向に攻撃する技でなければ，立ち&しゃがみ強パンチも使えるぞ

起き上がりの攻防

こちらの起き上がりに攻撃を重ねられたら，強・飛翔龍炎陣か超必殺忍蜂で反撃しよう。無難にカウンター攻撃→龍炎舞で押し返す手もある。

逆に，相手の起き上がりを攻めるときは，めくりジャンプ強キックや強・龍炎舞の先端を重ねよう。



◀強・飛翔龍炎陣は弱よりも2ヒットしやすいので，かなり使える

▶この間合いで強・龍炎舞の炎を重ねよう。無敵技にも負けないぞ

ムササビの舞を有効に使え！

ムササビの舞は，地上版と空中版があるが，実際に役立つのは空中版（空中で↓↙←＋Ⓟ）だけ。ジャンプ直後（↓↙←↖＋Ⓟで可能）や着地直前に使ったり，相手を跳び越えながらのめくり→めくりといった奇襲をかけることができるぞ。ムササビの舞でめくると，相手はしゃがみガード不能になるので，うまく活用しよう。

なお，地上版は，ボタンを途中で離したり，弱を使うことで，対空技の空振りを誘えるが，着地のスキが大きく，反撃に転じられる機会は少ない。

◀ジャンプ直後の強ムササビの舞で，足払いを回避しながら反撃しよう

対2P戦攻略

すばやく近づき，イッキにたたみ込め！

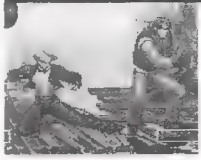
キング

キングには，信頼できる対空技がないので，近〜中間距離戦がメインとなる。近距離での主軸はしゃがみ弱キックだ。ここから近距離立ち弱キックにつなげて連続技を狙うのが基本戦術。

中間距離では，リーチの長い遠距離立ち強キックと↘+D（スライディングキック），宙に浮いて足払いをツブせる，ぶっ飛ばし攻撃が有効だ。

ベノムストライクは遠距離だけでなく，中間〜近距離からのツブシに有効。トルネードキックは，奇襲やケズリにも使える。強をメインに使い，大ダメージを与えていこう。

しゃがみ弱キック



◀キャンセル不可なので、ヒットしたら、すぐ近距離立ち弱キックを仕掛けよう

↘+D

◀足先を当てるように使う。攻撃判定の出現が遅めなので、多用は禁物だ

ベノムストライク

◀一瞬だが、宙に浮くため、足払いを回避しつつ攻撃することもできる

トルネードキック

◀密着状態から強でだすと、相手キャラによっては、しゃがみガード不能に

攻撃の組み立て

キックの長さを活用せよ

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ×3→ぶっ飛ばし攻撃→強ベノムストライク	しゃがみ弱Ⓚでガード後の反撃（足払い）を誘って，ぶっ飛ばし攻撃。ガードされたら，ベノムストライクで追い払おう。
	B	しゃがみ弱Ⓚ →近距離立ち弱Ⓚ→弱トラップショット →（一歩進んで）→強トルネードキック	相手の起き上がりにしゃがみ弱Ⓚを重ね，ヒット時は連続技へ，ガード時はめくりトルネードキックでガードをくずそう。
	C	弱ベノムストライク → 強サプライズローズ	遠距離から近寄る手段になる。サプライズローズはめくりぎみに入ると2〜3発目の攻撃がスカってしまうので注意。
連続技		近距離立ち弱Ⓚ →強トラップショット →近距離立ち強Ⓚ（1ヒット目）→強ベノムストライク	ガード後の反撃を受けにくい。トラップショットなら相手は転ぶが，気絶狙いならベノムストライクのほうがオススメ。

特殊攻撃の使い道

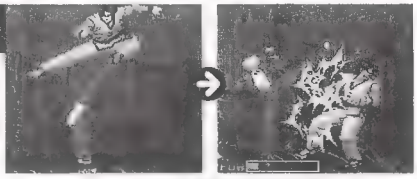
どの攻撃も使えるものばかりだ

攻撃力の低いキングは，こまめにパワーをタメ，なるべくパワーMAXで闘っていきたい。

超必殺技は使い勝手がよく，迎撃，対空，ガードキャンセルに有効。ガードされてもスキが少ないので積極的に使おう。必殺技でのガードキャンセルは，トラップショットがオススメ。

カウンター攻撃はリーチがあり，中間距離や単発でも使える。ヒットorガードにかかわらず，強トルネードキックでキャンセルしよう。

超必殺技が万能



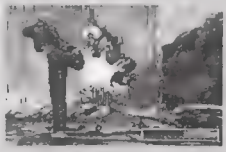
▶イリュージョンダンスは万能迎撃技だ。とくに，貧弱な対空技をおぎなうように使えば，絶大な威力を発揮するぞ

◀トラップショットの攻撃距離は意外と短いので、間合いをキチンとはかって使おう

◀リーチが長いカウンター攻撃。↘+Dのように飛び道具を抜けられないのが残念

近距離での行動

相手のしゃがみ強キックがギリギリ当たらない間合いをキープしつつ，攻撃を誘い，ペノムストライクやぶっ飛ばし攻撃，トラップショットで反撃しよう。間合いが開いたら，遠距離立ち強キックや↘+Dで押さえ込む。カウンター攻撃からのペノムストライクも有効だ。



◀トラップショットは強いが，相手のゲージがタマりやすい

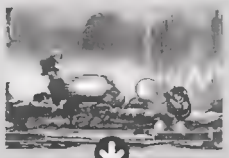
◀ヘタに動くより，迎撃主体で，相手を転ばせて近づく

カウンター攻撃からの行動

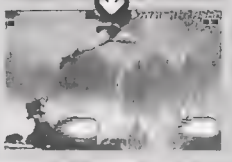
▶間合いを離したければ強ペノムストライク，近づきたければ弱サプライズローズでキャンセルする

遠距離での行動

ダブルストライクからのペノムストライク連射モード（→P. 282）でケンセイできるが，対空技が弱いので，遠距離にいてもあまり意味はない。調子に乗って飛び道具を撃ちつづけても，跳び込みのチャンスを与える結果になるだけだろう。前述の連係Cを使うなどして，相手に近づいたほうがいい。



◀相手の起き上がりに飛び道具を重ね，ケズりまくろう



◀調子に乗って連発すると，大ジャンプで跳び込まれるぞ

◀連係Cを使って，相手を地上と空中から押さえ込もう

◀強力な対空技がないキャラになら，跳び込みも狙える

有効な対空技

基本はしゃがみ強パンチだが，相打ちになることが多い。また，ジャンプ弱&強キック，空中ぶっ飛ばし攻撃も対空技になるが，遠距離からの跳び込みにしか対応できない。基本技以外では，トラップショット，超必殺技もそれなりに使えるぞ。

◀相手にベースを握られないためにも，守りに入らず，相打ちでもいいから攻撃しよう

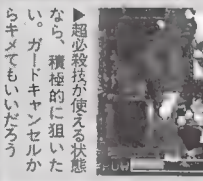
▶体力ゲージが点滅していたら，迷わず超必殺技。唯一の無敵技なので，一番信頼できるぞ

起き上がりの攻防

相手を転ばせたら，すぐさま接近し，連係Bをからめた連続技やケズリ狙いの連係をキメたい。

自分が転ばされたら，ガードに徹するか，カウンター攻撃やしゃがみ弱キックからの連係，あるいは長めの無敵時間を持つ超必殺技で反撃しよう。

◀相手の起き上がりに，しゃがみ弱キックを連打しておく。ここからの連係で攻めつづけよう



▶超必殺技が使える状態なら，積極的に狙いたい。ガードキャンセルからキメてもいいだろう

超必殺技の利点

超必殺技がヒットした相手には，接触（押し合い）判定がなくなるので，起き上がりに対する攻撃のバリエーションが広がるぞ。なお，超必殺技を使うときは，トルネードキックを暴発させないためにも，←↙↓↘→+BDの簡略化コマンドを入力すること。

◀超必殺技のヒット後，ダッシュで近づけば，相手に重なることができる

◀小刻みに左右に動くなどして対応を惑わせ，連係Bをたたき込もう

対2P戦攻略 とにかくハデにいこうぜ！ 八神 庵

庵の必殺技は性能が高く，飛び道具の闇払いと無敵技の鬼焼きで「跳ばせて落とす」戦法がとれる。また，突進技の葵花と琴月 陰は，ガードされても強力な反撃を受けにくいのが魅力。状況によっては，こちらでイッキに攻め込んでもいいだろう。

跳び込みもシンプルながら有効な戦法だ。庵は，ジャンプの高度が低く，滞空時間も短い。たとえ相手が跳び込みに反応しても，迎撃が間に合わないケースが多いのだ。めくり専用技であるジャンプ←＋D（百合折り）を使えば，相手をホンロウすることもできるし，破壊力のある連続技につなぐこともできる。

たとえ跳び込みをガードされても，しゃがみ弱キック連打＋αで間合いを離したり，しゃがみガード不能技の→＋Dで奇襲をかければ，仕切り直しも容易にできるぞ。

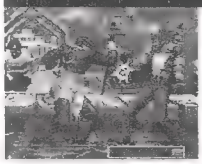
ジャンプ←＋D（百合折り）

◀相手を大きく跳び越えても攻撃が届く。ジャンプ強キックと使いわけるべし

鬼焼き

◀開始直後から完全無敵で，起き上がりやガードキャンセル，対空技などに有効

葵花



◀奇襲や連続技に使える。攻撃避け対策として，琴月 陰をおりまぜて使おう

攻撃の組み立て　ジャンプ攻撃からの連続技が基本

コンビネーション	A	ジャンプ強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ → めくりジャンプ←＋D（百合折り）	攻撃がヒットするまで相手の頭上を行ったりきたりする。ヒットしたら近距離立ち強パンチ→強・闇払いを。
	B	しゃがみ弱Ⓚ×1～4 → ぶっ飛ばし攻撃 → 闇払い → →＋D	しゃがみ弱キックで，いったん間合いを離しておき，前方へ突進するぶっ飛ばし攻撃で間合いをつめ直す。
	C	前方ジャンプ←＋D（百合折り） → Dボタン投げ	めくりそうな微妙な位置から跳び込み，スカし投げをキメる。しゃがみ弱キックからの連続技を狙ってもいいだろう。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×1～4 → 弱・葵花×2 → 弱・鬼焼き	パワーMAX時だと鬼焼きが届かなくなってしまうので，葵花×2を×3にして，とりあえず相手をダウンさせる。

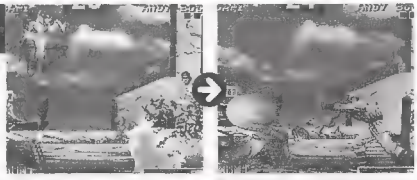
特殊攻撃の使い道　超必殺技はこう使え！

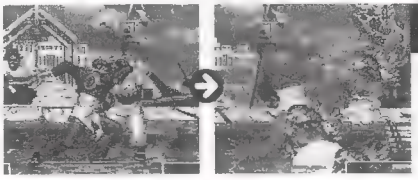
超必殺技は，ユリとキング以外の弾道が高い飛び道具をくぐり抜けられるので，後方ジャンプや闇払いで，相手の飛び道具を誘ってから仕掛けるとキマりやすい。1P側だと，ガードされても間合いが広がるため，反撃されにくいことを覚えておこう。

ガードキャンセルには鬼焼きが最適。リーチの長い攻撃に対しては強・葵花が有効。ガード後に入力できる強・闇払いも使いやすい。多段技に対しては超必殺技も使えるぞ。

誘ってキメる

▶闇払いを連発したり，後方ジャンプで間合いを広げると，相手は飛び道具を撃ってくることが多いので，そこに超必殺技をキメる





連続技でキメる

◀超必殺技は，近距離立ち強パンチやしゃがみ強パンチ，そしてカウンター攻撃のキャンセルに成功すれば連続技になるぞ

近距離での行動

しゃがみ弱キックが届く間合いなら，連係Bを主体に攻める。それより離れてしまったときは，相手の様子をうかがいながら，ジャンプ強キックなどで跳び込むなり，強・琴月　陰を使うなりして，接近戦に持ち込むこと。相手に近づいたら，めくりジャンプ←＋D（百合折り）を中心とした連係を狙おう。

弱攻撃で固める

▶こまめな前後移動でケンセイしつつ，しゃがみ弱キックで間合いをはかる。跳び込まれたら鬼焼きで迎撃

足払いには……

◀琴月　陰は突進中が足元無敵。うまく活用しよう。ガード後の反撃は鬼焼きでツブせるぞ

遠距離での行動

相手が何もしてこないならパワータメが一番。パワーMAXになったら間払いでケンセイし，大ジャンプで跳び込んだり，相手の飛び道具に超必殺技で反撃するチャンスをうかがおう。

強・琴月　陰でイッキに間合いをつめるときは，弱・間払いをタテにしておくのが安全だ。

連続技にもなる

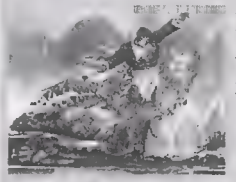
▶この間合いから弱・間払い・強・琴月　陰で近づこう，間払いがヒットすれば，連続技になるぞ

待つ

◀パワーをタメはじめれば，相手も何らかの行動を起こすはず。飛び道具を撃ってきたら大ジャンプで攻める

有効な対空技

鬼焼きが無難。攻撃範囲が後方にも広がっているので，めくりジャンプ攻撃も迎撃できる。葵花は負けることが多いものの，一度キマれば，葵花×2→葵花×2……の連続技が可能。相打ちになっても，すぐ強・葵花を使えば，相手が着地する前に追いつける。



◀めくりを含めた跳び込みの迎撃には，鬼焼きが一番安全で頼りになる

▶葵花は突進技なので，遠距離戦での対空技として使うといい

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，しゃがみガード不能技の➡＋Dを重ねるか，ジャンプ←＋D（百合折り）による連係が無難。ぶっ飛ばし攻撃を重ねておくのも一興。自分の起き上がりは，鬼焼きが信頼できるが，接近戦ならカウンター攻撃→葵花＋αも忘れないように。

◀➡＋Dを空振りし，立ちガードしている相手に足払いをキメるのも手

▶投げ間合いの外からしゃがみ弱キックを連発し，相手の様子を見てもいい

葵花を積極的に使え

葵花は，ガードされると反撃を受けやすい技だが，タイミングを微妙に調整すれば，相手の反撃を葵花でツブしたり，鬼焼きが間に合うようになるぞ。

それによって，相手が警戒して手をださなくなったら，しゃがみ弱キックを使い，仕切り直しをしよう。

◀空中の相手にヒットした場合，2段目でいったん攻撃をやめてから

◀落ちてくる相手に合わせて再入力。これをくり返せば半永久連続技だ

対2P戦攻略

つかず離れず闘おう

如月影二

影二の欠点は，軌道の高いジャンプとリーチの短い基本技にある。これらをフォローするためにも，必殺技を主体とした連係で，相手が得意とする間合いの外から攻撃を当てていこう。つかず離れず闘うのが理想的だ。

そこで注意したいのが，影二の必殺技には，コマンド形態の関係で「暴発しやすい」という危険性がつきまとっていること。なかでも，気孔砲と流影陣は使いわけが必要なのに，もう一方が暴発することが多い。コマンド入力には，細心の注意を払わないと，手痛い反撃を食らってしまうぞ。

遠距離立ち弱キック

◀攻撃判定の出現が早く，リーチもあるので，全般的にケンセイとして使える

ジャンプ強キック

◀2ヒットさせれば確実に地上攻撃へつながる。ジャンプ直後に使うとしゃがんだ相手にも当たるぞ

しゃがみ強パンチ

◀信頼できる対空技の一つ。相手の跳び込みを見てから迎撃することも可能

骨破斬り

◀攻撃後のスキが少なく，反撃を受けにくい。ダッシュや影うつしと併用して，相手をカクランせよ

攻撃の組み立て

近寄ったぶんだけ離れよう

コンビネーション	A	弱・霞み斬り →	強・霞み斬り	弱・霞み斬りをガードさせたあとの間合いは，相手が反撃したくなる間合い。そこに，強・霞み斬りで応戦する。
	B	ジャンプ強Ⓚ →	しゃがみ弱Ⓚ → 弱・天馬脚 後方ジャンプ直後の強Ⓚ	ジャンプ強キック（2ヒットが理想）で近寄ってから，ガード方向を惑わせる2択攻撃。弱キック→天馬脚は連続技になる。
	C	弱・斬鉄波 →	ダッシュ → 霞み斬り 影うつし	飛び道具を打ち消せる斬鉄波をタテにして近づこう。影うつしは骨破斬りで代用してもいいだろう。
連続技		近距離立ち強Ⓚ（2ヒット） →	骨破斬り 気孔砲	前方ジャンプ強キックからつなげるのがベスト。最後の気孔砲は，相手をダウンさせたいときだけ使うべし。

特殊攻撃の使い道

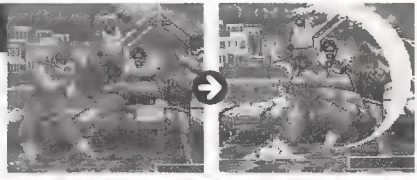
超必殺技はこう使え！

超必殺技の移動中は足元無敵で，攻撃範囲も前方に広く，相手が迎撃を試みたところへヒットすることが多い。たとえガードされてもスキは少なめ。パワーMAXなら，何発も当たる技をガード中に入力して，最後の1発にガードキャンセルで反撃する手もある。

カウンター攻撃はリーチがあり，攻撃判定の出現も早い。ヒット後はキャンセル弱・骨破斬りで攻めるか，気孔砲で仕切り直そう。超必殺技につながることも覚えておくように。

ガードキャンセル①

▶遠距離戦における単発の攻撃に対しては，事前にレバー入力をして，強・霞み斬りか弱・骨破斬りで接近しつつ反撃するのが有効



ガードキャンセル②

◀流影陣は，攻撃判定の出現が早いため，近距離戦に有効。ガード後にコマンド入力できるのも魅力。多段技には超必殺技も使えるぞ

近距離での行動

必殺技がギリギリ届くような間合いで闘うのが理想。接近しすぎたら，しゃがみ弱パンチや遠距離立ち弱キックの連発で間合いを調節すること。

こちらから跳び込むときは，相手がなんらかの地上攻撃をだしている状況でないと迎撃されやすい。霞み斬りなどでケンセイしてから跳び込もう。

間合いを調節

▶相手から離れるには遠距離立ち弱キックが最適。写真の間合いになるまで，必殺技は使わないように

ケンセイ

◀この間合いから強・霞み斬りを仕掛ければ，相手が跳び込もうが，地上で攻撃してこようが斬り刻める

遠距離での行動

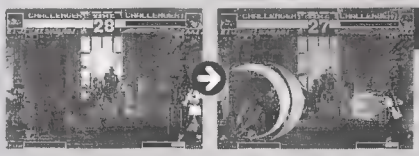
相手から離れすぎると，影二は本領を発揮できない。弱・斬鉄波をタテにしながら，骨破斬り，影うつし→通常投げ，ダッシュ→霞み斬りで近づこう。

遠距離から飛び道具を連発してくる相手に対しては，強・斬鉄波で飛び道具ごとツブす。このほうが，天馬脚を使うよりも安全だ。

ちょっと遠いとき

▶ケンセイの飛び道具を，天馬脚で跳び越えることもできる。それ以外なら，骨破斬りで奇襲をかけよう

かなり遠いとき



◀ここまで離れると天馬脚が届かないので，斬鉄波をタテにして，各種移動技で近寄るようにしよう

有効な対空技

霞み斬りが意外と強力だが，使うタイミングを誤るとツブされやすい。そこで，跳んだのを確認してからでも間に合う，しゃがみ強パンチをオススメしよう。ヒットしたら，影うつしでキャンセルすれば，落下する相手の背後に回り込むこともできるぞ。

◀一番使いやすいしゃがみ強パンチ，弱・影うつしでキャンセルすれば

◀落ちてくる相手の背後に回り込んで，奇襲をかけることができるのだ

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，骨破斬りを重ねていこう。無敵技や必殺投げには負けてしまうが，ヒットすれば近距離立ち強キック（2ヒット）→骨破斬りにつながり，相手を確実に気絶させることができるぞ。自分の起き上がりはガードに徹すること。

◀相手をダウンさせる機会は少ない。うまく骨破斬りを重ねよう

◀ヒット時は連続技，ガード時は2択攻撃に。影うつしでダマすのも可

必殺技の暴発を防ぐには

気孔砲を入力したのに流影陣が暴発するのは，事前にレバーを←へ入れている証拠。とにかく↓から入力するようにしよう。天馬脚は，レバーを→から入れはじめると骨破斬りにバケるため，つねに↓から入力すること。↖と同時にボタンを押すことも忘れずに。

◀気孔砲が流影陣にバケるのは非常に危険。コマンドは最低限のものを

▶天馬脚のハズが，後方ジャンプ強キックなんてカッコ悪すぎる

対2P戦攻略 強制キャンセルをマスターせよ ビリー・カーン

三節棍による攻撃は，リーチこそ長いが，そのぶんスキも大きいので，遠間から相手の攻撃をチクチクとツブしていく闘いかたが望ましい。遠距離立ち弱パンチ，しゃがみ弱&強パンチ，そして三節棍中段打ちを主体に攻めていこう。

最大の難題は，対空技や無敵技にトボしいことで，いったん近寄られると，思うように手がだせなくなる。相手の跳び込みは，確実にジャンプ攻撃で押し返すようにすること。また，カウンター攻撃からの仕切り直しも重要なので練習しておくように。

遠距離立ち弱パンチ

◀スキがなく，リーチも長いので，ケンセイに有効。ボタンを連打して旋風棍を暴発させないように

弱・三節棍中段打ち

◀画面の3分の2ほどのリーチを誇り，飛び道具も打ち消す

旋風飛翔棍

◀レバー操作で相手の裏側に回ると迎撃されにくい。たとえガードされても，こちらが先に動ける

しゃがみ強キック

◀予備動作が短く，リーチも長い。相手を転ばせることも可能だ

攻撃の組み立て　単発攻撃が基本

コンビネーション	A	カウンター攻撃 → 三節棍中段打ち	カウンター攻撃のリーチをフルに利用したケズリ狙いの連係。ヒットすれば連続技になる。
	B	➡＋D →しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→三節棍中段打ち ➡＋D →後方ジャンプ直後の強Ⓚ	➡＋Dで近づいたあと，さらにガードを上下に揺さぶる。攻撃避けを多用する相手には➡＋Dによる自動2択も忘れずに。
	C	旋風飛翔棍 → 後方ジャンプ直後の強Ⓚ → しゃがみ弱Ⓚ×1〜4	旋風飛翔棍でめくりか否かを惑わせる。ガード時は2択攻撃に。攻撃避けを使われても，通常投げで対処できる。
連続技		しゃがみ弱Ⓚ×2〜3	手軽なのはこれだけ。あとは強制キャンセルを練習して，強攻撃→三節棍中段打ちへつなぐしかない。

特殊攻撃の使い道　超必殺技はこう使え！

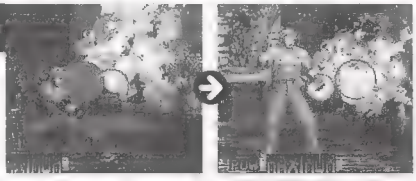
超火炎旋風棍を近距離でヒットさせると，イッキにKO寸前までダメージを与えることができるが，ヒットしないと確実に反撃されるので，ガードキャンセルをメインに使っていこう。ケズリKOを狙ってもいい。

カウンター攻撃は，三節棍中段打ちでキャンセルすれば，連続技にもなるため，全般的にかなり使える。

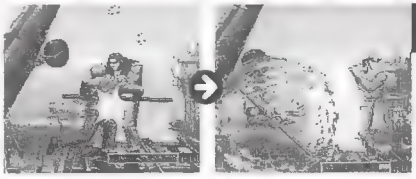
ガードキャンセルは，遠距離からの攻撃（飛び道具など）に合わせて，三節棍中段打ちを仕掛けるのが無難。

まさに一発逆転

▶ガードキャンセル超必殺技は，相手の多段技に対して狙う。無敵状態がないので，その攻撃が何ヒットで終わるのかを覚えておこう



連続技で



◀立ち強パンチが通常投げにバケないように注意して，超火炎旋風棍へつなごう。ただし，パワーMAX時は連続ヒットしないことが多い

近距離での行動

予備動作の短い攻撃が少なく，無敵技もないので，相手のラッシュに対しては，一連の攻撃が終わるまでガードに徹し，間合いが離れるのを待とう。ある程度，間合いが開いたら，遠距離立ち弱パンチでケンセイしつつ，立ちガード不可のしゃがみ強キックで相手を転ばせたい。

ひたすらガード

▶接近戦はビリーがもっとも苦手とする間合い。基本技が遠距離用になるまで，相手が離れるのを待とう

相手を転ばせろ

◀遠距離立ち弱パンチでケンセイし，しゃがみ強キックで転ばせる。そして，旋風飛翔棍を重ねるのだ

遠距離での行動

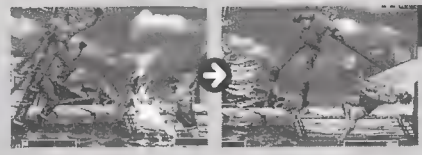
ぶっ飛ばし攻撃やカウンター攻撃を三節棍中段打ちでキャンセルしながら攻める。カウンター攻撃→三節棍中段打ちは連続技になるぞ。こちらから跳び込むときは，大ジャンプ空中ぶっ飛ばし攻撃が使える。➡＋Dは大門，チャン，ルガール以外には空振るので，これで近寄ってから投げるのも手。

飛び道具には①

▶中間距離までの飛び道具には，カウンター攻撃→三節棍中段打ちの連続技で手痛い反撃をお見舞いしよう

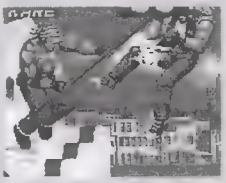
飛び道具には②

◀先読みできれば，大ジャンプで間合いをつめ，リーチの長い空中ぶっ飛ばし攻撃を当てることもできる

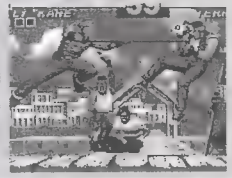


有効な対空技

雀落としは，空中虎煌拳さえも迎撃できるが，先読みを必要とするため，イマイチ頼りにならない。ジャンプ直後の強パンチで空中戦を挑んだほうが確実だ。旋風飛翔棍でジャンプ攻撃を回避しつつ，めくりか否かの奇襲をかけてもいいだろう。



◀斜めジャンプ強パンチでの迎撃は，跳び込みを見てからでも間に合う



▶相手の跳び込みをケンセイするなら，垂直ジャンプ強パンチが有効

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，旋風飛翔棍を重ねるといい。着地のスキがないので，たとえガードされてもこちらが先に動けるし，攻撃避けには通常投げが間に合う。裏側に回れば，無敵技もツブすことができるぞ。自分の起き上がりはガードに徹すること。

◀旋風飛翔棍を使い，相手方向へレバーを入れておけば，相手の裏側へ

▶無敵状態がある技にも負けることなく，攻めつづけることができるぞ

強制キャンセル

ビリーは，連打系コマンドの必殺技を持っているので，あらゆる基本技をキャンセルさせる「強制キャンセル」が可能だ。これを利用すれば，遠距離立ち弱or強パンチ→三節棍中段打ちという，強力な連係（連続技）も仕掛けられるぞ。

このキャンセルを行なうコツは，立ち弱パンチをキャンセルするならAボタン，立ち強パンチならCボタンに人差し指と中指を乗せ，「人差し指→中指→人差し指→中指」の順にボタンを押しながら，レバーを←↙↓↘→と入力すればいい。4回目のボタンを押す直前に，レバー入力を完成させるのがポイント。完成前にボタンを4回押してしまったり，ボタンを5回以上押すと，旋風棍が暴発してしまうので注意すること。

対2P戦攻略 草薙流の奥義は神懸にあり 草薙柴舟

基本技と必殺技は，京のものをパワーアップさせた感のある柴舟。しかし，それら以上に柴舟の強さをキワ立たせているのが，彼独自の必殺技・神懸だ。

基本となる「跳ばせて落とす」戦法に加え，神懸を使いこなせば，最強の座も決して夢ではないぞ。

遠距離立ち強パンチ

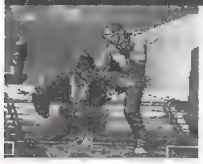
◀見た目以上に攻撃範囲が広く，相手の技をことごとくツブしてくれる。キャンセルも可能だ

神懸

◀開始直後は全身無敵，攻撃中は足元無敵。足払いを多用する相手に有効

◀しゃがみガード不能だが，近距離だとガード後の反撃を受けやすい

しゃがみ弱パンチ



◀連打が効き，リーチも長い。連続技や連係の起点，間合いを離すときに使おう

→+C

◀しゃがみガード不能技。相手の起き上がりに重ねれば，弱攻撃や必殺技が目押しでつながる

攻撃の組み立て

しゃがみガードをツブしまくれ!

コンビネーション	A	しゃがみ弱Ⓚ	→	→+C			→+Cによる自動2択。→+Cは予備動作こそ長いが，攻撃後のスキは少ないので，ガード後の反撃を受けづらい。
			→	Cボタン投げ			
	B	前方ジャンプ強Ⓚ	→	しゃがみ強Ⓚ	→	強・闇払い	跳び込みをガードしたらしゃがみガードに，というセオリーを逆手にとった連係。連発しないかぎり反撃されにくい。
			→	神懸			
	C	弱・闇払い	→	(ダッシュ)	→	通常投げ	弱・闇払いで相手を固めつつ神懸，またはダッシュ→投げの2択攻撃を仕掛ける。シンプルで強力な戦法だ。
			→	神懸			
連続技		近距離立ち強Ⓟ(2ヒット)	→	弱・神懸			闇払いは相手を気絶させるときに使う。跳び込みからつなげる場合，1ヒット目をキャンセルしたほうが安全。
			→	強・闇払い			

特殊攻撃の使い道

状況に合わせたガードキャンセルを

パワーMAX時はガードキャンセルを主体に攻める。近距離なら弱・鬼焼き，遠距離なら神懸や大蛇薙でガードキャンセルしよう。安全にいくなら，ガード後にコマンド入力できる強・闇払いがオススメだ。

カウンター攻撃は，京ほど攻撃判定の出現は早くないものの，リーチが長いので戦力になる。確実にヒットさせることが可能なときは弱・神懸，ガードや攻撃避けからの反撃を受けたくないときは強・闇払いでキャンセルせよ。

◀ガードキャンセルは，無敵時間がある弱・鬼焼きを使うといい

◀カウンター攻撃のリーチは，京と同じく，見た目以上に長い。密着状態から使うと，しゃがみガード不能技になるぞ

パワーMAX時の神懸

▶ガードされると反撃を受けやすい神懸も，パワーがMAXなら，これだけ間合いが離れる。ケズるダメージも非常に大きくなるぞ

状況別戦略　あらゆる状況から2択攻撃に持ち込め

近距離での行動

神懸，足払い，➡＋Cなどによる2択攻撃が強力なので，これらの連係を主体に攻めていくといい。少し間合いが離れたときは，遠距離立ち弱キックor強パンチでケンセイしつつ，連係に持ち込むのがセオリーだ。不意を突いた跳び込みや，ぶっ飛ばし攻撃→強・闇払いもまぜながら攻めていこう。

◀遠距離立ち弱キックの足先を当ててケンセイしよう

◀めくりジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ連打で気絶も狙える

ガードを揺さぶれ

▶足払い→神懸は，近距離戦での基本戦法。闇払いや➡＋Cも併用しておけば，回避されにくくなる

遠距離での行動

闇払いの強弱を読まれないように撃ちわけながら，少しずつ間合いをつめていくのがいい。柴舟がもっとも闘いやすいのは，試合開始時よりもほんの少し遠めの間合い。ここなら，たとえ相手が跳んできても鬼焼きで迎撃できるし，弱・闇払い→神懸の連係にも持ち込みやすいからだ。

地道に攻める

◀「跳ばせて落とす」は中間距離での基本戦法。闇払いを連発すると，跳び込まれやすいので注意しよう

固めて2択

▶弱・闇払い→神懸が黄金パターン。神懸をダッシュ→通常投げで代用してカクランすることも忘れずに

有効な対空技

引きつけての鬼焼き，早めのしゃがみ強パンチが使える。鬼焼きならめくりジャンプも迎撃できるが，コマンドを入れる余裕がないときは，しゃがみ強パンチで代用するといい。また，ジャンプ直後の強キックも上方向に攻撃するので，強力な対空技となる。

◀京や庵の鬼焼きよりも無敵時間が短いため，できるだけ相手を引きつけてから使うように

▶しゃがんでいるときに跳び込まれたら，しゃがみ強パンチで迎撃する。リーチが短いので注意

起き上がりの攻防

こちらの起き上がり時は，鬼焼き以上にカウンター攻撃が使える。また，相手に飛び道具を重ねられたら，神懸の無敵時間を利用して反撃しよう。

相手の起き上がりには，闇払いのほか，➡＋Cの終わりぎわを重ねてみるのもオモシロイぞ。

◀神懸の無敵時間を利用して反撃に転じる。パワーMAX時ならガードキャンセルしてもいい

▶タイミングが合っていれば，相手のしゃがみガードをツブしつつ，その後の攻撃が連続技になる

ダッシュの有効性

中間距離からの弱・闇払い→神懸とダッシュ→投げは，攻めの中核となる連係。とくに，神懸を多用したあとのダッシュ→投げがキマりやすい。

相手がダッシュ→投げに対応してきたら，ダッシュ→鬼焼きで反撃をツブすといいだろう。

◀これはダッシュのポーズ。ここから投げるだけでも強力な連係だが……

▶神懸と併用すれば，やっかいな2択に。上とのちがいがわかるかな？

対2P戦攻略

強力な必殺技で相手を押さえ込め
オメガ・ルガール

とにかく必殺技の性能が高く，基本技と同じ感覚で使っていける。それを重点に置いた連係で攻めていこう。

ダークバリヤーは，前後のスキがないので，飛び道具の跳ね返し以外にも役立つ。烈風拳やカイザーウェーブは，ゴッドプレスで追いかけるのが効果的。ジェノサイドカッターは対空技に使ったり，連続技に組み込もう

それにくらべると，基本技は使い勝手のいいものが少ない。あえて挙げるなら，遠距離立ち弱キック，しゃがみ弱パンチ&弱キック，地上と空中のぶっ飛ばし攻撃ぐらいか？

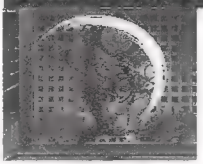
遠距離立ち弱キック

◀リーチが長く、連打が効くため、先端を当てつつ前進することもできる

ダークバリヤー

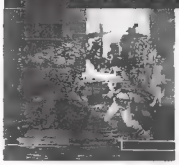
◀攻撃判定の発生時間が長く、たとえガードされてもスキはない。これをメインに攻めよう

ジェノサイドカッター



◀攻撃力が高く、ヒットすると、相手の体力の約半分を奪うことができる 2

ゴッドプレス



◀移動速度が速いので、近距離なら反応されにくい。弱攻撃連打で簡単に止められてしまうのが難点

攻撃の組み立て

ダークバリヤーで一方的に攻めろ

コンビネーション	A	遠距離立ち弱Ⓚ → ダークバリヤー → ぶっ飛ばし攻撃		ダークバリヤーを連発してもいい。ガード後に反撃する相手には，少し前進してからぶっ飛ばし攻撃を使うのが有効。
	B	弱・烈風拳 →	ジェノサイドカッター	跳ばせて落とす連係。ジェノサイドカッターは引きつけると相打ちになりやすいので，早めに使うこと。
	C	弱カイザーウェーブ →	ゴッドプレス	相手が弱カイザーウェーブをジャンプや攻撃避けでよけた直後を狙ってゴッドプレスをだすと，成功しやすい。
連続技		近距離立ち強Ⓚ(1〜2ヒット) →	ジェノサイドカッター	1ヒット目をキャンセルしないとジェノサイドカッターにつながらない。そのときは2ヒット目→ゴッドプレスで代用。
		→	ゴッドプレス	

特殊攻撃の使い道

パワーMAXのルガールは神をも凌ぐ

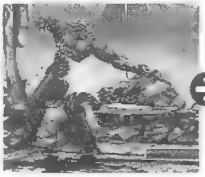
パワーMAX時は，使い勝手の悪い超必殺技より，ガードキャンセルや攻撃力の増加を有効に活用しよう。

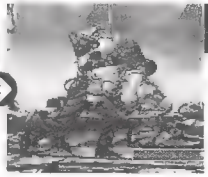
ガードキャンセルには，コマンドにガード方向が含まれているジェノサイドカッターが使いやすい。2ヒットさせれば，攻撃力増加の効果で，相手の体力の1／2を奪い取るぞ。

カウンター攻撃は，前後のスキにしても，リーチの長さにしても，とくに優れたものではないが，強力な必殺技につながるのが魅力だ。

恐怖の連続技

▶パワーMAX時に，ジャンプ強攻撃→近距離立ち強キック→ジェノサイドカッターがヒットすれば，大半の相手は昇天する





これで反撃しよう

◀攻撃避けに成功したら，すぐにカウンター攻撃→ゴッドプレスで反撃。間合いが近ければ，ジェノサイドカッターのほうが強力だ

近距離での行動

連係Aでの攻めが基本だ。密着したら，足払いでしゃがみガードを誘い，投げ技やジャンプ直後の空中ぶっ飛ばし攻撃を仕掛けるのがいいだろう。

近距離からの飛び道具に対しては，ダークバリヤーで簡単に反撃できる。また，不意を突いてのゴッドプレスは非常に見切られにくい。

連発して固める

▶ダークバリヤーをガードさせた場合，こちらが先に行動できる。注意すべきは，攻撃避けぐらいか

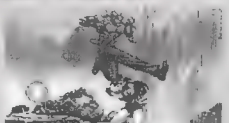
痛いほうを使おう

◀しゃがんだ相手には，ジャンプ弱キックも当たるが，威力を考えると空中ぶっ飛ばし攻撃に軍配が上がる

遠距離での行動

カイザーウェーブや烈風拳からの攻めは，前後のスキが大きいために安全とは言えないが，とても重要だ。ガードしたり，攻撃避けでかわす相手には，ゴッドプレス→投げ技が有効。飛び道具を跳び越えてくる相手には，遠間ならダークバリヤー，近場なら引きつけてジェノサイドカッターで迎撃しよう。

◀飛び道具は可能なかぎり，ダークバリヤーで跳ね返そう



▶滞空時間が短いので，跳び込みからの連続技を狙うのも手

◀互いが画面の端にいた場合，カイザーウェーブを撃ち

▲ジャンプでかわされたら，ゴッドプレス→投げ技を狙おう

有効な対空技

ジェノサイドカッターがオススメだ。とにかく攻撃力が高く，相打ちで構わないのが心強い。遠間の相手にはダークバリヤーやゴッドプレス，ぶっ飛ばし攻撃が有効。また，ジャンプのすばやさを活かし，空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃してもいいだろう。

◀パワーMAX時は，ムリに迎撃しようとせず，いったんガードして

◀ガードキャンセル・ジェノサイドカッター。大ダメージが期待できる

起き上がりの攻防

相手の起き上がりには，ダークバリヤーを重ねよう。攻撃判定の発生時間が長く，反撃を簡単にツブせる。攻撃避けでかわす相手には，より発生時間が長い強で対抗したい。起き上がりに攻められたときは，相打ち覚悟のジェノサイドカッターが有効だ。

◀超必殺忍蜂は，起き上がりに重ねたダークバリヤーをスリ抜ける。舞を攻めるときは要注意だ

▶ジェノサイドカッターによる相打ちは，ほとんどの場合，ルガールのほうがダメージ的に勝つ

身も心も悪魔となるために

ルガールが真の強さを発揮するのは，パワーを満タンにしたときだ。パワーMAXになったら，その利点を最大限に活かした攻めで押していこう。

相手の攻撃には可能なかぎりガードキャンセルで反撃する。近距離でのラッシュにはダークバリヤー，中間距離の飛び道具にはゴッドプレス，跳び込みにはジェノサイドカッターをそれぞれガードキャンセルで使用し，相手が手をだしづらい状況をつくろう。そこから，必殺技による強力なラッシュで，相手を押さえ込むのだ。

◀ガードキャンセルを使いこなすと，相手は手も足もでない。パワーMAXのルガールは凶悪だ

これさえ読めば，どのキャラを使っても
クリアできる！

CPU攻略

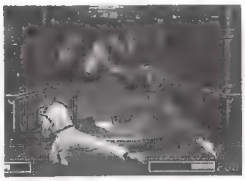
エンディングが見たいけれど，どうしてもクリアできない……そんなときは，ここからあとのページを読んでみてほしい。チームバトル，シングルバトルのどちらにも対応しているから，きっとキミの役に立つはずだ。なお，掲載した攻略法は難易度レベル4（MVS版の初期設定，ネオジオ&CD版では初期設定の1段階上）で作られている。

『KOF'95』CPUキャラの動きの特徴

対戦格闘ゲームのCPUキャラのアルゴリズムは，プレイヤーが攻撃を仕掛けた（ボタンorレバーを入力した）と同時に，それに対して的確な行動をとる（反応する）ように作られている場合が多い。これだとプレイヤーが相手の動きに慣れていないうちは圧倒的な強さを誇るが，同じ技に対しては同じ反応をするので，行動パターンがバレると簡単に負けるというモロさもある。

しかし，『KOF'95』では「一つの技に対する反応」が最大8種類も用意されていて，その中からランダムで行動を決めるようになっている。そのため，同じパターンを使っているにもかかわらず，なかなかハマってくれないということも十分ありうるわけだ。

本書の攻略法は，相手の反応の中でもハマる確率が高いものを掲載している。万一うまくできないときがあっても，何度か挑戦すれば道は開けるぞ。



◀こちらの技への反応はあいかわらずキビしい！

◀運が悪いと，パターンにハマらないこともある

三つのプレイモードのちがい

「チームバトル」は，3人1組のチームによる団体戦を行なうモード。ルールは，柔道でおなじみの「勝ち抜き戦」方式だ。最初は1番手同士で1本勝負の試合を行ない，勝ったほうが残ってつぎの相手と闘う。これをくり返して，先に3人全員を倒したチームが勝ちとなる。なお，本作品は「チーム・エディット」が一つのウリとなっているが，CPU側も10／16の確率でチームをエディットしてくるぞ。

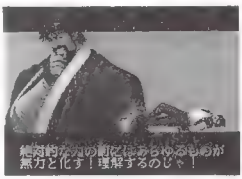
「シングル・バトル」は，チームのメンバーから1人を選んで，ほかのチームの代表と闘う。ルールは3本勝負2本先取となるが，8人倒せばボスキャラに会えるので，エンディングが見たいときはこのモードでプレイするとラクだ。

「シングル・オール」は，1人のキャラで26人全員と闘うモードで，ネオジオ&CD版でのみ楽しめる。ほかの二つのモードとくらべると難易度が低くおさえられているが，クリアしてもエンディングを見ることはできない（スタッフ・ロールのみ表示される）。

今回のボスキャラは，柴舟とルガールの2人

24人（シングル・バトルならば8人）すべてを倒せば，いよいよボスキャラである柴舟&ルガールとの闘いだ。どちらもイヤになるほど強く，一つのミスでアッという間にKOされることも多い。本章の記事をよく読んで闘おう。

なお，チームバトルの場合は，柴舟が1人目，ルガールが2人目として登場する，3対2の変則団体戦。シングル・バトル（orオール）なら，プレイヤーが1ラウンドをとるまでは柴舟，それ以降はルガールが相手をする。



◀京の父，柴舟がボスとして登場。手ごわいぞ！

対CPU戦攻略記事を読むにあたっての注意事項

本章の記事は，プレイヤー・キャラ別ではなく，対戦相手別に構成されている。たとえば「ハイデルンを使ってケンスウを倒す方法が知りたい」ときは，ハイデルンのページ（P.248）ではなく，ケンスウのページ（P.250）を読むのだ。まちがえないように。

各ページでは，まずはじめに「基本パターン」の部分をチェックしよう。ほとんどのキャラは，そこで紹介している戦法を使えば勝てるはずだ。このほか，特定のキャラのみ使える「専用パターン」もある。基本戦法がうまくできない場合はこちらを使うといい。

なお，アテナをプレイヤー・キャラとして使ったときの攻略法は，P.293の「アテナVS CPUスペシャル攻略」でも紹介しているので参照のこと。

対CPU戦ではこの連続技を使え！

もし，文中に「跳び込んで連続技をキメる」と書いてある場合は，下表のものを使おう。これらは，キメやすさと攻撃力の両方を考慮して選んでいるので，腕に自信があるならば，もっと高度な連続技を使ってもいいぞ。

それでは，表内の連続技について，いくつかの補足説明をしておこう。

●京

強・闇払いを強・七拾五式　改に変えれば，状況しだいで永久連続技に持ち込むことも可能だ（→P.264）。

●大門&クラーク

必殺投げにつなげるものは，ガードされてもいい（固め投げになる）。

●タクマ

強・飛燕疾風脚がガードされたときでも，ほとんどの場合は着地と同時に投げてしまうことができる。

●テリー

防御されたときのフォローについては，P.264を参照のこと。

●チョイ

しゃがみ弱キックが当たらなくなったら，一瞬待ってしゃがみ強パンチをだす。そうすると，相手が反撃しようとしたところにヒットしやすい。

●舞

ジャンプ強キックのかわりに，ジャンプ↓＋Cを使ってもいい。

●キング

強ベノムストライクを当てた時点で相手が画面端にいる場合のみ，遠距離立ち強キックにつながる。また，相手が気絶している場合は，強ベノム～のかわりに強トルネードキックを使え。

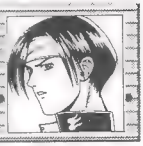
■対CPU戦で有効な跳び込み連続技

キャラ名	連続技
京	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち（orしゃがみ）強Ⓟ→強・闇払い
紅　丸	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～2→強・居合い蹴り・反動三段蹴り
	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・雷覇拳
大　門	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×1～3→必殺投げ
リョウ&ロバート	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強・飛燕疾風脚
	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・虎煌拳（龍撃拳）
タクマ	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強・飛燕疾風脚→強・虎煌拳
テリー	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ（2段）→弱クラックシュート
アンディ	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×1～2→弱・撃壁背水掌×3
ジョー	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強ハリケーンアッパー
ハイデルン	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ（1段）→強クロスカッター
	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱ムーンスラッシャー
ラルフ	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ（2段）→強ガトリングアタック
クラーク	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→弱ガトリングアタック
	ジャンプ強Ⓟ→立ち弱Ⓚ→必殺投げ

キャラ名	連続技
アテナ	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強サイコソード
ケンスウ	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→強・龍連牙
チ　ン	ジャンプ強Ⓟ（2段）→遠距離立ち強Ⓟ→強・瓢箪撃
	ジャンプ強Ⓟ（2段）→近距離立ち弱Ⓟ×1～3→強・柳燐蓮菜
キ　ム	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～2→弱・飛燕斬
チャン	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→弱・鉄球飛燕斬
チョイ	ジャンプ強Ⓟ（2段）→しゃがみ弱Ⓚ連発
ユ　リ	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち（orしゃがみ）強Ⓟ→強・砕破
舞	ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強・龍炎舞
キング	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ（1段）→強ベノムストライク
庵	ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ×1～3→弱・葵花×3
影　二	ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ（2段）→強・骨破斬り
ビリー	空中ぶっ飛ばし攻撃
紫　舟	ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ（2段）→弱・神懸
ルガール	ジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→弱ジェノサイドカッター

VS CPU草薙 京

Versus CPU Kyo Kusanagi



基本パターン

①連続技パターン

スタートからガンガン跳び込んで，連続技をキメよう。ただし，でてくる順番や難易度によっては，しゃがみ強パンチなどで迎撃されることもある。うまくいかないときは，遠距離から大ジャンプを使って跳び込むといい。

また，京には「しゃがみ強キックをガードしたあとは闇払いを撃つことが多い」という習性がある。これを利用して，ジャンプ強キック→しゃがみ強キックの連係をガードさせて闇払いを誘い，そのスキに連続技をキメる……という手も使えなくはない。

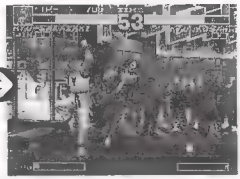
②跳ばせて落とすパターン

中間距離でしゃがみ弱パンチを連発すると，CPU京はこちらへ跳んでくる。そこを右表の技で迎撃しよう。パワーMAXにしておくとラクだぞ。

③リーチの長い技連発パターン

画面端で待ち，相手が近づいてくるところへ「攻撃を置いておく」感じで右表の技をだすと，よく当たる。

無敵技で迎撃



▶連続技を狙っていくよりは確実性が高い戦法。無敵対空技を持っているキャラの特権だ

■基本パターン②で使う対空技

キャラ名	使う技
京	弱・鬼焼き
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
テリー	弱ライジングタックル
アンディ	弱・昇龍弾
ジョー	強タイガーキック

キャラ名	使う技
キム	弱・飛燕斬
ユリ	弱ユリちょうアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
庵	弱・鬼焼き
柴舟	弱・鬼焼き

■基本パターン③で使うリーチの長い技

キャラ名	使う技
大門	遠距離立ち強パンチ
クラーク	遠距離立ち強キック
ケンスウ	遠距離立ち強キック

キャラ名	使う技
チン	遠距離立ち強Ⓟ→強・亂簫撃
ビリー	しゃがみ強パンチ
ルガール	遠距離立ち弱キック

専用パターン

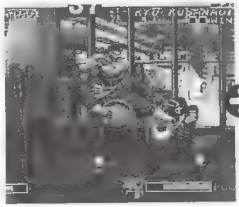
如月影二 VS CPU京

お互いが画面端にいるような間合いから弱・斬鉄波を撃ったあとに，弱・骨破斬りをだして弾を追いかけよう。相手は斬鉄波を攻撃避けでかわすが，直後になにか攻撃をだしているのか，骨破斬りを食らってくれる。

なお，ヒットしても防御されても，骨破斬りのあとにしゃがみ強キックをだしておけば，相手を転ばせることができるので，そのスキに後方・大ジャンプで間合いを広げて，また弱・斬鉄波を撃てばパターンにハマる。

流れるように

▶斬鉄波からしゃがみ強キックまで切れ目なく攻撃をだそう。転ばせたあとは間合いを広げるのを忘れずに



近づかれたら

◀画面端に追いつめられたときは，弱・天馬脚→しゃがみ強キックの連係を使って相手をダウンさせるのだ

VS CPU二階堂紅丸

Versus CPU Benimaru Nikaido

基本パターン

近～中間距離で遠距離立ち強キックを空振りすると，CPU紅丸は，以下の三つのうち，いずれかの行動をとる。

まず，スーパー稲妻キックをだしてきた場合。これは，ほぼ確実に空振りするから，降りぎわにリーチの長い技か飛び道具を当てる。

攻撃避けを2回連続でだしたときは，そのあとにかならず居合い蹴りを空振りするので，すかさず跳び込み連続技をキメて大ダメージを与えてやろう。

ジャンプ強キックなどで跳び込んできた場合は，無敵技で迎撃するか，間合いが広がるまでガードを固めるべし。

この連係を誘う

▶立ち強キックはやや遠めでだす。そうすれば，跳び込んでからの連続技がキメやすい

専用パターン

キム&影二 VS CPU紅丸

キムはぶっ飛ばし攻撃，影二は強・霞み斬りの，攻撃の先端だけを当てていく。紅丸は居合い蹴りやスーパー稲妻キックをだそうとするが，こちらの技が一方的に勝つ。これをくり返せ。

◀一発当てたら一歩前へ進み間合いが狂わないようにする

コラム エディット・チームでクリアをめざせ！

チーム別のエンディングは見なくてもいいから，とりあえず1コインクリアがしたい……そんな人は，対CPU戦に強いキャラを選んでオリジナル・チームをエディットするといい。

ここでは，対CPU戦担当者オススメのキャラを集めてみたので，チーム編成のときに役立ててほしい。

●草薙　京

飛び道具と無敵対空技を兼ね備えていて，あらゆるパターンに対応できるのが強み。そのうえ，カウンター攻撃からの永久連続技を持っているので，一発逆転性も高い。プレイヤーのテクニックさえついてくれば，全キャラ中もっとも頼りになるだろう。

●八神　庵

連続技の破壊力は京より落ちるが，それ以外の部分に関しては，まったくひけをとらない。どちらをメンバーに入れるかは，キミの好みでどうぞ。

●リョウ

飛び道具&無敵必殺技の存在，キマれば気絶確定の跳び込み連続技，リーチの長い基本技……と，必要なものはすべてそろっている。ロバートは基本技のリーチが短いのでイマイチ。

●チン・ゲンサイ

基本パターンを使わなくても，轟獄炎炮でケズりつづけるだけで3人抜きができるという，とんでもないキャラ。

●テリー・ボガード

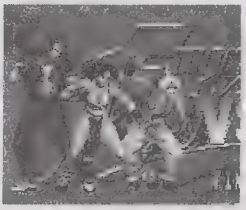
跳び込み連続技が強い。ヒットした場合は相手の体力を半分減らせるし，防御されても，弱クラックシュートのあとに強パワーダンクをだせば，ほぼ確実にキマってくれる。どちらにしてもダメージが与えられるのだ。

●大門五郎&クラーク

ジャンプ攻撃→近距離立ち弱攻撃→必殺投げの連係は，CPUキャラでさえもかわすことができない。必殺投げコマンドがキチンと入力できれば強いぞ。

●不知火　舞

京や庵と同じように飛び道具と無敵対空技をあわせ持つ。跳び込み連続技がキメやすいのもうれしい。でも，本当に魅力的なのは「柴舟およびルガールにパーフェクトで勝てること」だ。



◀担当者オススメのチーム。これならボス戦も楽勝なのだ

▶ボスキャラを含めて考えると，これがベストメンバーか

VS CPU大門五郎

Versus CPU Goro Daimon

基本パターン

①連続技パターン

ひたすら，跳び込みからの連続技を狙っていく。ただし，大門はしゃがみ強パンチや遠距離立ち強パンチを対空技として使ってくる。ジャンプ攻撃の打点はやや高めにして，これらの技で迎撃されないようにしよう。

②遠距離立ち強キック・パターン

開始直後に画面端へ下がり，レバーを立ちガード方向に入れながら待つ。そして，大門が近づいてきたら，攻撃がギリギリで当たらないように遠距離立ち強キックを連発するのだ（ボタンは連打すること！）。大門はしゃがみ強パンチやダッシュ→投げなどを仕掛けてくるが，すべて迎撃できるぞ。

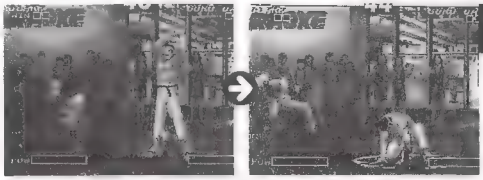
■基本パターン①&②　使用キャラの内訳

パターン①	京，リョウ，ロバート，タクマ，テリー，アンディ，チン，舞，庵，柴舟
パターン②	紅丸，ジョー，クラーク，アテナ，ケンスウ，チョイ，キング

強キック連発

▶目の前で遠距離立ち強Ⓚを空振りしつづければ，向こうから勝手に突っ込んでくる

間合いに注意



◀相手との間合いが広いのに強Ⓚを連発していると，地雷震を食らってしまうので注意

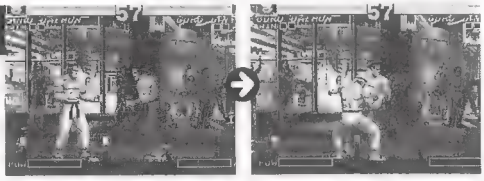
専用パターン

大門五郎 VS CPU大門

何もしないで立っていると，相手はこちらへ歩いてくるので，ちょうど投げ間合いまで近づいたら天地返しで投げる。これだけでパーフェクトだ。

相手を引きつけすぎると，逆に必殺投げを食らうので，ほどほどに。

吸い込め！



▶相手がどこまで近づいたときにコマンド入力をはじめればいいのか，体でおぼえるべし

チャン・コーハン VS CPU大門

画面端で後方ジャンプをくり返して待ち，相手が近づいてきたら強パンチを当ててやろう。大門はなぜか雲つかみ投げをだしてこないので，チャンの攻撃がおもしろいようにヒットする。

なお，通常時でも10秒ほどで勝てるので，パワータメは必要なし。

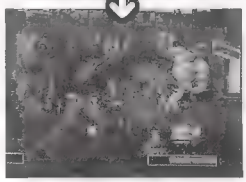
▲レバーを↖に入れながら，ボタンをタイミングよく「ポン，ポン」と押していこう

ラルフ VS CPU大門

ジャンプ強パンチで跳び込んだあとに，レバーを前方に入れながら弱バルカンパンチをだす。大門はなにか技をだそうとして食らってくれるぞ。

ダウンさせたあとは，また起き上がりにジャンプ強パンチを重ねればOK。

◀前進しながら弱バルカンパンチをだしていけば



◀そのうち食らう。ラルフらしい力押しの戦法だ

如月影二 VS CPU大門

遠距離から弱・斬鉄波を撃ち，それを強・骨破斬りで追いかけると，大門は右の写真のように反応して骨破斬りを食らってくれる。なお，骨破斬りのあとには追いうちが可能。自分が相手の正面にいるならしゃがみ強キック，背後にいるなら近距離立ち強キック→強・骨破斬りの連続技を当てよう。

なお，近づかれたときの対処法は，影二VS京（→P.240）を参照のこと。

◀弱・斬鉄波を攻撃避けでかわしたらチャンス！

◀骨破斬りがめくりで当たる。ここから連続技へ

ビリー・カーン VS CPU大門

遠距離立ち強キックのかわりにしゃがみ強パンチを使う……それ以外は，基本パターン②と同じ。パワーゲージを満タンにしてから闘うとラクだぞ。

◀ボタンを連打しすぎて旋風棍がでないように

キム・カッファンVS CPU大門

はじまったら，しゃがみ歩きで大門に近づいていき，攻撃の先端ギリギリを当てる感じでしゃがみ強パンチをだすのをくり返す。地雷震をだされても，しゃがんでいるので平気なのだ。

◀レバーは↘へ入れっぱなしでOK

ユリ・サカザキ VS CPU大門

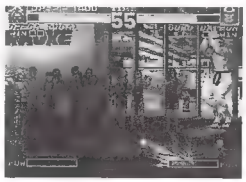
遠距離から弱・虎煌拳を連発して，大門の跳び込みを誘う。着地点が近いときはしゃがみ強キックで，遠いときは空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう。

近づかれたら大ジャンプで逃げろ。

◀超受け身を使われてもしゃがみ強Ⓚで迎撃可能

ルガール VS CPU大門

お互いが画面端にいる状態で，弱・烈風拳→弱カイザーウェーブ→弱・烈風拳……と，交互に連発していこう。この順番で撃てば，画面上に2発の弾をだすことができるのだ（→P.282）。



◀砲台モードになって、大門を近づかせるな！

ハイデルン VS CPU大門

開始と同時にパワーゲージを満タンにしてから，ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→弱ムーンスラッシャーの連続技を当てていく。

防御されても心配は無用。大門は，ムーンスラッシャーをガードしたあとに地雷震をだすクセがあるので，そのスキに跳び込み連続技をキメればOK。

◀このあとに大門は地雷震をだす。すかさず跳び込むのだ

コラム 対CPU戦 パワーゲージの攻防

攻撃力が上がる，ガードキャンセルが使えるなど，満タンにするとなにかと便利なパワーゲージ。多くの人は，相手がダウンしているときや間合いが離れたときを狙って，こまめにパワータメをしていると思う。

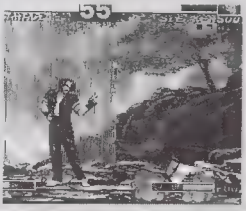
しかし，対CPU戦では「自分のパワーゲージをタメる」より「相手のゲージを減らす」ほうに重点をおいたほうがいい。パワーMAX状態になった相手は，攻撃力が異常なほど上昇するうえに，技の反動が大きくなるため，「相手の技をガードしてから投げる」といった戦法がいっさい使えなくなるからだ。

よって，パワータメは……

①連続技を使う必要がない（基本戦法が「跳ばせて落とす」のときなど）

②相手のパワーゲージが0に近い

……の二つの条件が満たされたときだけにしておこう。ただし，VS影二の基本パターンのように，ガードキャンセルを使って闘う場合は例外。最優先でパワータメをすること。



◀パワータメよりも、相手のゲージを減らすほうが優先だ

VS CPUリョウ・サカザキ

Versus CPU Ryo Sakazaki

基本パターン

遠めの間合いで立ち弱キックを連発していると，リョウは弱・飛燕疾風脚をだしてくるので，ガード後に下表の攻撃（連続技）を当てていく。

弱キックを連発するときは，つねにレバーをガード方向に入れておいて，2～3発だすごとにリョウの様子を見るようにすること。こうすれば，飛燕疾風脚の予備動作を見たあとに，すばやくガードへ移行できるぞ。

画面端に追いつめられたら，リーチの長い技，あるいはしゃがみ強キック→飛び道具の連係を防御させて，間合いを広げる。また，ジャンプ強キックで跳んできた場合はガード後に投げることができるので，おぼえておこう。

■弱・飛燕疾風脚をガードしたあとに当てる技

※クラークは強制キャンセル(P.167)を利用すること

キャラ名	ガード後にだす技
京	しゃがみ強Ⓟ→強の必殺技
紅丸	強・居合い蹴り→反動三段蹴り
大門	通常投げor必殺投げor超必殺技
リョウ	しゃがみ強Ⓟ→強・虎煌拳
ロバート	極限流連舞脚→強・飛燕疾風脚
タクマ	しゃがみ強Ⓟ→強・虎煌拳
テリー	近距離立ち強Ⓟ(2段)→弱バーンナックル
アンディ	しゃがみ弱Ⓚ→弱・撃壁背水掌×3
ジョー	しゃがみ強Ⓟ→強・爆烈拳
ハイデルン	近距離立ち強Ⓟ(1段)→強クロスカッター
ラルフ&クラーク	近距離立ち強Ⓟ(2段)→強ガトリングアタック
アテナ	遠距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ

キャラ名	ガード後にだす技
ケンスウ	遠距離立ち強Ⓚ
チン	遠距離立ち強Ⓟ→強・亂障撃
キム	遠距離立ち強Ⓟ
チャン	しゃがみ強Ⓟ
チョイ	遠距離立ち強Ⓚ
ユリ	しゃがみ強Ⓟ→強・砕破
舞	しゃがみ強Ⓟ→強・龍炎舞
キング	近距離立ち強Ⓚ(1段)→強トルネードキック
庵	しゃがみ弱Ⓚ→弱・葵花×3
影二	しゃがみ強Ⓟ→強・霞み斬り
柴舟	弱・鬼焼き
ルガール	弱ジェノサイドカッターor弱ダークバリヤー

アフターケア

ここでは，技表やシステムのコーナーで触れられなかった二つの情報についてフォローしよう。

ダッシュ移動の名称は，前方は「前ダッシュ」，後方は「バックステップ」に統一されているが，下表のような特殊な名称を持つキャラもいる。

基本技は，同じ間合いでも，押すボタンによって，近距離用になる場合と遠距離用になる場合があるのだ。

●ダッシュ移動の名称

使用キャラ	ダッシュ	バックステップ
京，柴舟	甲・前駆	乙・後駆
大門	早前進	早後退
アテナ，ケンスウ	前極走	後極走
チン	前倒身体	後倒身体
舞	前回転	バックステップ
庵	甲・蛇避	乙・後駆
影二	前ダッシュ	飛び退き

●立ち状態の基本技が遠距離用になる間合い(単位:ドット)

使用キャラ	弱Ⓟ	弱Ⓚ	強Ⓟ	強Ⓚ
京	56	64	68	70
紅丸	40	56	56	56
大門	56	56	68	56
リョウ	48	48	68	48
ロバート	56	42	54	48
タクマ	52	46	64	48
テリー	56	52	64	64
アンディ	60	64	48	48
ジョー	56	64	48	48
ハイデルン	64	56	67	64
ラルフ	48	36	64	72
クラーク	48	38	64	72
アテナ	56	56	56	40

使用キャラ	弱Ⓟ	弱Ⓚ	強Ⓟ	強Ⓚ
ケンスウ	56	56	48	56
チン	56	56	72	64
キム	64	64	72	48
チャン	72	64	80	64
チョイ	56	56	56	64
ユリ	48	56	56	48
舞	64	56	56	64
キング	48	56	40	64
庵	48	56	56	56
影二	42	64	56	64
ビリー	64	64	64	64
柴舟	40	60	60	58
ルガール	48	56	72	48

VS CPUロバート・ガルシア

Versus CPU Robert Garcia

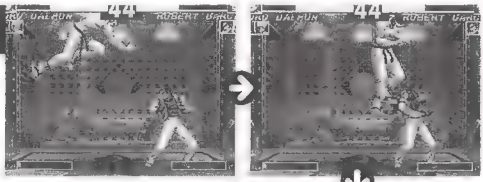
基本パターン

ジャンプの上昇中に空中ぶっ飛ばし攻撃をだして跳び込むと，ロバートはなぜか攻撃避けを行なうので，着地後に投げる。これをくり返そう。

注意したいのは，投げ技のコマンド入力方法。操作が遅れると反撃を食らってしまうので，着地前からボタンを連打したほうがいい。でも，それだと特殊技（➡＋Cなど）やボタン連打型の必殺技が暴発するおそれがある。

そこで，以下に「どのボタン（技）を使って投げるのがいいか」をあげてみた。参考にしてほしい。

スカし投げ



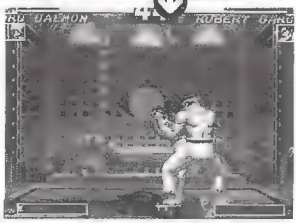
▶ロバートを跳び越える（めくる）と成功しにくい。かならず正面に着地するように跳べ

●Cボタン……京，タクマ，アンディ，ジョー，ハイデルン，ケンスウ，キム，ユリ，ビリー

●Cボタン（レバーはガード方向）……テリー，庵，柴舟

●Dボタン……紅丸，リョウ，ロバート，アテナ，舞，キング，影二，ルガール

●必殺投げ（超必殺技含む）……大門，ラルフ，クラーク

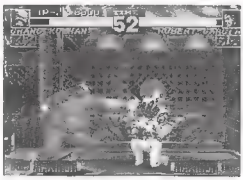


▲必殺投げなら，着地キャンセルによってスキなく相手をつかむことができるのだ

専用パターン

チャン・コーハン VS CPUロバート

鉄球が，ちょうど相手の頭に重なるように遠距離立ち強パンチをだすと，ロバートがしゃがみ強キックをだしたところに当たる。これだけで楽勝だ。



◀距離が近すぎると相手の技を食らうので注意

チン&チョイ VS CPUロバート

2人のジャンプ攻撃は，ほかのキャラにくらべて迎撃&ガードされにくい。スタートからガンガン跳び込み，連続技のエジキにしてやろう。

VS CPUタクマ・サカザキ

Versus CPU Takuma Sakazaki

基本パターン

タクマの目の前でしゃがみ弱キックを1〜2発ずつだす（空振りする）と，以下のような行動をとってくるので，それぞれ対応していこう。

まず，飛び道具を撃ってきた場合。虎煌拳はガードするしかないが，覇王至高拳なら攻撃避けでかわせる。京やキムなら，そのあとにカウンター攻撃を当てることも可能だ。

強・飛燕疾風脚，強・翔乱脚，ジャンプ強パンチの三つは，相手がパワーMAX状態でないかぎり，ガードしたあとに投げることができるぞ。

ジャンプ強キック，空中ぶっ飛ばし攻撃に対してはガードを固めて，タクマとの間合いが広がるまで待つこと。

この技を待て

▶翔乱脚をガードすると，タクマは目の前で一瞬だけ立ち止まる。そこをすかさず投げろ

◀強・飛燕疾風脚を防御したあとも投げがキマる

VS CPUテリー・ボガード
Versus CPU Terry Bogard

基本パターン

ビリー以外のキャラクターは，跳び込みからの連続技を狙っていくだけでいい。相手を簡単に気絶させることができるキャラなら，スタートから10秒ほどで勝つことができるぞ。たまに，ライジングタックルで迎撃されることもあるが，気にせずガンガン攻めろ！

▲後半にでてきたときでも，連続技だけで勝てるラクな相手だ。一気にキメてしまえ

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUテリー

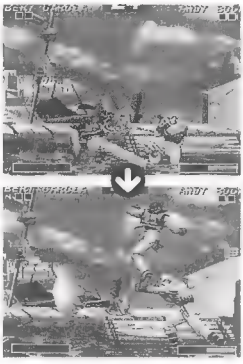
ビリーには，手軽にだせる連続技がないので，VS草薙 京でも使った「三節棍の先端だけを当てる感じでしゃがみ強パンチをだす」パターンを使おう。パワーMAXにしておくと，なおよい。

VS CPUアンディ・ボガード
Versus CPU Andy Bogard

基本パターン

VSアンディも連続技で楽勝。開始直後はガードされることが多いが，何度も跳び込んで画面端に追い込めば，攻撃がヒットするようになる。

なお，「ジャンプ攻撃→しゃがみ強キックの連係をガードさせると，直後に飛び道具を撃つことが多い」という点はCPU京と同じだ。アンディのガードが固いときは，上記の連係で飛翔拳を誘ってスキを作るといいだろう。

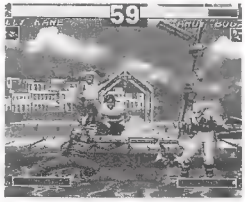


◀ジャンプ攻撃→しゃがみ強Ⓚとガードさせると

◀直後に飛翔拳を撃つ。そのスキに跳び込むのだ

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUアンディ



◀VSテリーで使用した戦法と同じ。しゃがみ強Ⓟ連発だ

コラム　柴舟，ルガールをプレイヤーが使う方法と注意点

ボスキャラである草薙柴舟とオメガ・ルガールは，以下のコマンドで使用できる（対2P&CPU戦ともに有効）。

①チーム戦の場合は，「チームエディットしますか？」でYESを選ぶ。

②15秒のキャラクター選択時間中に，「スタートボタンを押したまま，

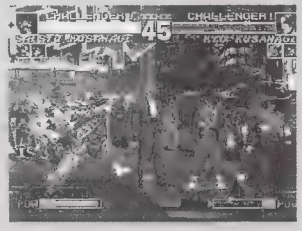
↑+B，→+C，←+A，↓+D」

と入力（レバー＋ボタンは同時入力で。ただし，多少の誤差は認められる）。

成功すると，選択画面に柴舟とルガールが加わるぞ。途中で入力を失敗した場合は，↑+Bから入力し直そう。

入力に成功すれば，TIMEも15秒にもどるので，「入力に手間取るとキャラを選択する時間がなくなる」というコトはない。慣れないうちは，アセらずゆっくりと入力していこう。

◀入力したコマンドは，ゲームオーバーになるか電源を切るまで有効



▲プレイヤーが使う場合，基地内部ではなく，主人公チームのステージが“地元”になる。ちなみにこの2人，なんと援護攻撃をしてくれないぞ（ただし柴舟は，ルガールにかぎり援護することができる）

VS CPUジョー・ヒガシ

Versus CPU Joe Higashi

基本パターン

①しゃがみ弱キック・パターン

はじまったら画面端まで下がって，しゃがみガード状態で待つ。そして，相手が近づいてきたところにしゃがみ弱キック（舞なら弱パンチ）を当てるのだ。ただし，ジョーの目の前で技を空振りすると，遠距離立ち強キックによる反撃を食らってしまう。ジョーがしゃがみ弱キックの攻撃範囲内にいるとき以外は連発しないように。

以上がパターンとなるが，より確実に勝つために，ジョーが「歩いて近づいてくる」以外の行動をとったときの対処方法もフォローしておく。

ジャンプをしてきた場合は，相手がだした技の種類を見よう。強パンチか弱キックなら，ガード後に投げることができる（ほかの技はダメ）。

タイガーキックとスラッシュキックの二つも，ガードしたあとに反撃可能だ。投げでも連続技でもOKだぞ。

問題はダッシュ→投げの連係。これを防ぐのは不可能に近い。もし捕まったら，レバーを左右にすばやく振って少しでもダメージを軽減しよう。

②リーチの長い技パターン

しゃがみ弱キックのかわりに下表の技を使う……これ以外は，パターン①とまったく同じ。攻撃の先端ギリギリを当てる感じで技をだすのがコツだ。

つかみ技対策

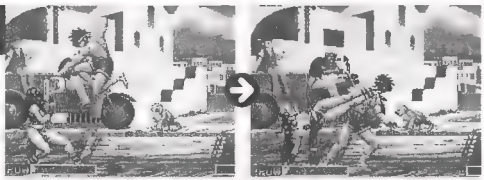
▶画面端近くで闘えば，ひざ地獄に捕まっても仲間が助けてくれるぞ（チーム戦のみ）

間合いに注意

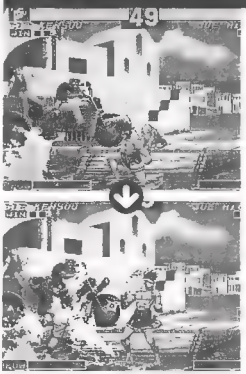
◀しゃがみ弱Ⓚの空振りは危険だ。攻撃が届く間合い以外では，絶対にキックをだすな！

跳んできたら

▶無敵対空技を持っているキャラはそれで迎撃する。ない場合はガードしてから投げよう



CPUジョーの技をツブせ



◀①と同じく，画面端で相手が近づくのを待つ

◀下表の技を使えば弱Ⓚを使うよりラクに勝てる

専用パターン

大門五郎 VS CPUジョー

スタート時ぐらいの間合いをキープしながら遠距離立ち弱パンチを1発ずつだして，ジョーの攻撃を誘う。スラッシュキック，黄金のカカト，ジャンプ強パンチをだしてきたら，それをガード後に天地返しで投げてしまおう。

このあとは，相手が起き上がる直前に目の前で攻撃避け→タイガーキックをスカして降りぎわを投げる→目の前で攻撃避け……のくり返しでハマる。

▲ジョーが起き上がる直前に目の前で攻撃避けをすると，タイガーキックが誘えるぞ

■基本パターン②で使用する技

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
ハイデルン	しゃがみ強キック	チョイ	遠距離立ち強キック
ケンスウ	遠距離立ち強キック	影　二	しゃがみ強Ⓒ→強・霞み斬り
チャン	しゃがみ弱キック	ビリー	しゃがみ強パンチ

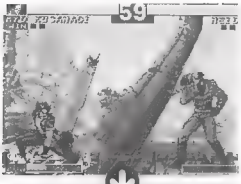
VS CPUハイデルン

Versus CPU Heidern

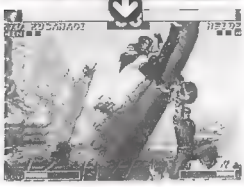
基本パターン

スタートと同時にパワーをタメはじめると，ハイデルンもつられてパワータメをすることが多いので，そのスキに跳び込んで連続技をキメよう。

どちらかのパワーゲージが満タンになってしまったときは，防御を固めてゲージがなくなるのを待つべし。



◀はじまったら，その場でパワータメをしよう



◀すると相手もタメはじめる。すかさず跳び込め

専用パターン

シイ・ケンスウ VS CPUハイデルン

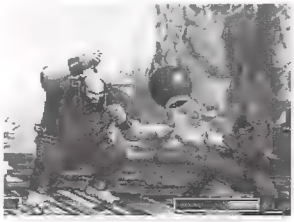
弱・龍爪撃を連発してケズりまくるのだが，攻撃のあとでケンスウが着地した位置によって，つぎの弱・龍爪撃をだすタイミングが変わるので注意。ハイデルンの正面にいる場合は，すかさず後方ジャンプをして，つぎの弱・龍爪撃をだせばいい。しかし，相手の背後に着地した（めくった）ときは，しゃがみ弱キックを2〜3発ガードさせてから後方ジャンプをすること。

◀めくったときは，しゃがみ弱Ⓚでつき離そう

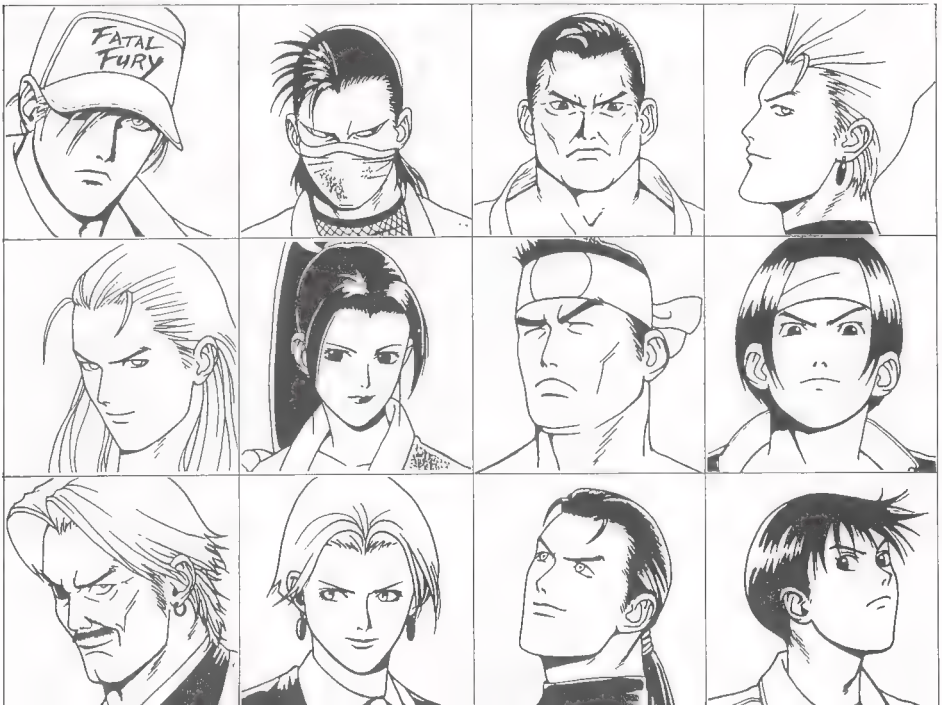
チャン・コーハン VS CPUハイデルン

まずは基本パターンを使って，ハイデルンをダウンさせよう（無理に連続技をキメなくても，通常投げでOK）。

うまくできたら，あとは相手の近くで強・鉄球大回転をだして，ひたすら体力をケズるだけだ。ハイデルンは，なぜか反撃をしないままKOされるぞ。



▲レバーを相手方向に入れながらボタンを連打。体力をケズりきるまで止めるな！



VS CPUラルフ

Versus CPU Ralf

基本パターン

遠めの間合いで，立ち（ハイデルンとキムはしゃがみ）弱パンチを連発してラルフのジャンプを誘い，右表の技で迎撃しよう。表中の「昇り空中ぶっ飛ばし」は，ジャンプ上昇中に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす，という意味だ。

なお，タクマは有効な対空技を持っていないため，この戦法は使えない。ひたすら跳び込み連続技を狙うのだ。

専用パターン

ビリー・カーン VS CPUラルフ

パワーをタメて，しゃがみ強パンチの先端を当てていくだけで勝てるぞ。

■基本パターンで使う対空技

キャラ名	対空技
京	弱・鬼焼き
紅 丸	昇り空中ぶっ飛ばし
大 門	昇り空中ぶっ飛ばし
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
テリー	強パワーダンク
アンディ	弱・昇龍弾
ジョー	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイデルン	強ムーンスラッシャー
ラルフ	昇り空中ぶっ飛ばし
クラーク	昇り空中ぶっ飛ばし
アテナ	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	対空技
ケンスウ	弱・龍顎砕
チ ン	弱・柳燐蓮莱
キ ム	弱・飛燕斬
チャン	昇り空中ぶっ飛ばし
チョイ	昇り空中ぶっ飛ばし
ユ リ	弱ユリちょうアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
キング	スライディング（↘+K）
庵	弱・鬼焼き
影 二	弱・霞み斬り（早めにだす）
柴 舟	弱・鬼焼き
ルガール	昇り空中ぶっ飛ばし

VS CPUクラーク

Versus CPU Clark

基本パターン

まず，はじまったと同時に画面端へ下がる。そして，相手がタイム表示の真下を通りすぎる瞬間に，遠距離立ち強キック（あるいは，下の表の技）をだすのだ。するとクラークは，なにか技をだそうとして食らってくれるぞ。これを最後までくり返せばOK。

こちらへ跳び込んできたら，無敵技で迎撃するか，ガードを固めて間合いが広がるのをジッと待とう。

なお，アンディだけはこのパターンが使えない。跳び込み連続技で闘え。

■遠距離立ち強キックのかわりに使う技

キャラ名	使う技
紅 丸	強・居合い蹴り（反動三段蹴りは×）
大 門	遠距離立ち強パンチ
タクマ	遠距離立ち強パンチ
チ ン	強・瓢箪撃
キ ム	遠距離立ち強パンチ

キャラ名	使う技
チョイ	しゃがみ強パンチ
ユ リ	強・砕破
影 二	強・気孔砲
ビリー	しゃがみ強パンチ
柴 舟	遠距離立ち強パンチ
ルガール	遠距離立ち弱キック

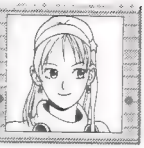
◀クラークが写真の位置まで近づいてきたら……

◀遠距離立ち強キック。相手はガードできないぞ

▶無敵対空技があるなら跳び込みも迎撃できる

VS CPU麻宮アテナ

Versus CPU Athena Asamiya



基本パターン

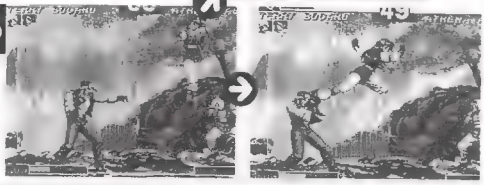
スタート時よりも少し広いぐらいの間合いで立ち弱パンチを連発すると，CPUアテナはジャンプ強キックで跳び込んでくるので，ガードしたあとに投げる。たまに空中ぶっ飛ばし攻撃をだしてくることがあるが，その場合は着地時に投げることはできないから注意すべし。技をよく見るのだ(写真参照)。

強力な対空技を持つキャラならば，アテナがどの技をだしてきても関係なく迎撃することができる。右表の10人はこの戦法で闘うとラクだ。

サイコボールを撃ってきたら，攻撃避けでかわそう。飛び道具の撃ち合いは跳び込みからの連続技がコワイので厳禁。また，画面端に追いつめられた場合は，飛び道具やリーチの長い技をガードさせて追い払え。

◀これは空中ぶっ飛ばし攻撃。投げられないぞ

ガード後に投げる



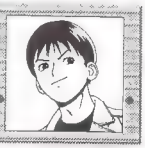
▶アテナのだした攻撃がジャンプ強キックなら，防御したあとに投げることが可能なのだ

■基本パターンで使う対空技

キャラ名	対空技
京	弱・鬼焼き
大門	雲つかみ投げ
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
ケンスウ	弱・龍顎砕
ユリ	弱ユリちょうアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
庵	弱・鬼焼き
柴舟	弱・鬼焼き
ルガール	弱ジェノサイドカッター

VS CPUシイ・ケンスウ

Versus CPU Sie Kensou



基本パターン

アテナを相手にしたときと同じく，遠距離で立ち弱パンチを連発しよう。ケンスウは超球弾か龍連牙のいずれかをだしてくるので，前者は攻撃避けでかわし，後者はガードしたあとに降りぎわを投げる。これをくり返すのだ。

うまくハメるコツは，立ち弱パンチを連発するときに，2～3発だすごとに相手の様子を見ること。ガムシャラにボタンを連打していると，ケンスウが龍連牙をだしてきても防御が間に合わないことがあるからだ。

ケンスウとの間合いも重要だ。相手のしゃがみ強キックを食らうようなら近すぎる証拠。注意しよう。

立ち弱パンチで龍連牙を誘え！

▲このぐらいの距離で遠距離立ち弱Ⓟを2～3発ずつだす

▲龍連牙をだしてきたらチャンスだ。すかさずガードして

▲着地を投げる。必殺投げがあるなら，そちらを使うこと

ガードキャンセル

◀パワーゲージが満タンなら，着地後を投げるのではなく，ガードキャンセル超必殺技を狙うのも有効だ

VS CPUチン・ゲンサイ

Versus CPU Chin Gentsai

基本パターン

①飛び道具でジャンプを誘う

スタート時よりも少し広い間合いで飛び道具を連発，それに反応してチンが跳んできたところを迎撃していく。画面端に追いつめられたら，ギリギリまで相手との間合いをちぢめたあと，大ジャンプを使って反対側へ逃げろ。

②しゃがみ弱Ⓚでジャンプを誘う

近距離でしゃがみ弱キックを1発ずつ空振りしていると，チンは柳燐蓬莱をだしてくる。うまくガードできたら，相手が着地したところを投げるのだ。必殺投げを使うとなおよい。

跳び込んできたとき，および相手に画面端に追いつめられたときの対処法は，パターン①とまったく同じだ。

▲柳燐蓬莱を防御すると，チンは背後に着地する。必殺投げのコマンド入力時は注意

■基本パターン①&②で使う技

※ロバート&タクマは，リョウと同じ技を使用

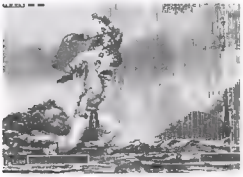
キャラ名	誘い技	対空技
京	強・闇払い	弱・鬼焼き
紅　丸	しゃがみ弱キック	弱スーパー稲妻キック
リョウ	弱・覇王翔吼拳	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	強パワーウェイブ	強パワーダンク
アンディ	強・飛翔拳	しゃがみ強キック
ジョー	強ハリケーンアッパー	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイデルン	強クロスカッター	しゃがみ強キック
ラルフ	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし
クラーク	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	誘い技	対空技
アテナ	強サイコボール	昇り空中ぶっ飛ばし
ケンスウ	強・超球弾	昇り空中ぶっ飛ばし
ユ　リ	強・虎煌拳	しゃがみ強キック
舞	弱・花蝶扇	強・必殺忍蜂
キング	強ベノムストライク	強トルネードキック
庵	強・闇払い	弱・鬼焼きor強・葵花
影　二	強・斬鉄波	昇り空中ぶっ飛ばし
柴　舟	強・闇払い	弱・鬼焼き
ルガール	強・烈風拳	弱ジェノサイドカッター

③リーチの長い攻撃を当てていく

画面端でガードを固めて待ち，チンが攻撃範囲に入ったと同時に下表の技をだすと，よく食らってくれる。

なお，ビリーはヒット後に強・三節棍中段打ちへつなげることも可能だ。



◀跳んできた場合は早めに対空技をだして迎撃だ

◀ビリーはこの間合いで攻撃をだしても当たるぞ

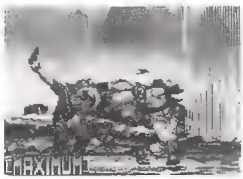
■基本パターン③で使う技

キャラ名	地上で当てる技	対空技
大　門	ぶっ飛ばし攻撃	しゃがみ強パンチ
チ　ン	強・瓢箪撃	弱・柳燐蓬莱
キ　ム	しゃがみ強パンチ	強・飛燕斬
チャン	しゃがみ強パンチ	しゃがみ強パンチ
ビリー	カウンター攻撃	(ガード)

専用パターン

チョイ・ボンゲ VS CPUチン

はじまったらパワーゲージを満タンにしたあと，しゃがみガードの状態でチンの攻撃を待とう。立ち&しゃがみの基本技，および必殺技に対しては，ガードキャンセルからの弱・旋風飛猿刺突で反撃する。こちらへ跳び込んできたら，しゃがみ強パンチで迎撃だ。



◀ガードキャンセルの成功率が勝敗の分かれ目だ

VS CPUキム・カッファン

Versus CPU Kim Kaphwan

基本パターン

①跳ばせて落とすパターン

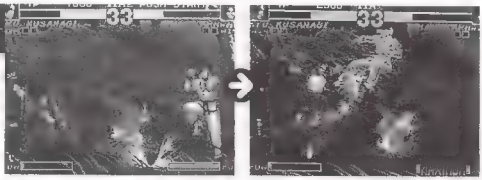
遠距離で，飛び道具を撃ったり基本技を連発していると，キムはジャンプしたあとに飛翔脚をだしてくるから，それを下表にある対空技で迎撃する。

②後方ジャンプ→飛び道具パターン

後方ジャンプで跳び上がった直後に強パンチ（キック）をだして，着地と同時に強の飛び道具を撃つ。すると，なぜかキムはこちらへ歩いてきて，弾を食らってくれる。これをくり返す。画面端へ追いつめられたら，前方・大ジャンプで反対側へ逃げよう。

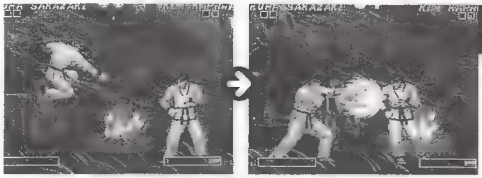
このパターンはタクマ，アンディ，キングのための戦法だが，飛び道具を持っているキャラなら全員使えるぞ。

パターン①



▶飛翔脚をだす前に空中でいったん静止するので，対空技をだすときはタイミングに注意

パターン②



◀着地キャンセルで飛び道具を撃つのがうまくハメるコツ。4発連続で当てれば気絶する

③ぶっ飛ばし攻撃パターン

レバーを前に入れながら，ぶっ飛ばし攻撃を連発するだけだ。キムはいろいろな技をだしてくるが，カウンター攻撃以外にはまず負けない。この戦法は，紅丸，大門，クラークが使う。

パターン③

◀飛翔脚をだされても，下をくぐって迎撃できる

■基本パターン①で使う技

※「昇り空中ぶっ飛ばし」は，ジャンプ直後に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす，という意味

キャラ名	飛翔脚を誘う技	対空技
京	弱・闇払い	弱・鬼焼き
リョウ	弱・虎煌拳	弱・虎咆
ロバート	弱・龍撃拳	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	弱パワーウェイブ	強パワーダンク
ジョー	弱ハリケーンアッパー	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイデルン	しゃがみ弱キック	強ムーンスラッシャー
ラルフ	遠距離立ち弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし
アテナ	弱サイコボール	昇り空中ぶっ飛ばし
ケンスウ	弱・超球弾	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	飛翔脚を誘う技	対空技
キ ム	しゃがみ弱キック	弱・飛燕斬
チャン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
チョイ	立ち弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
ユ リ	弱・虎煌拳	弱ユリちょうアッパー
舞	弱・花蝶扇	強・飛翔龍炎陣
庵	弱・闇払い	弱・鬼焼き
ビリー	立ち弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
柴 舟	弱・闇払い	弱・鬼焼き
ルガール	弱・烈風拳	昇り空中ぶっ飛ばし

専用パターン

チン・ゲンサイ VS CPUキム

スタートから，しゃがみ弱キックを連発するだけ。チンは背が低いため，飛翔脚がきても平気なのだ。ある程度減らしたら轟爛炎炮でケズっても可。

如月影二 VS CPUキム

キムの目の前ギリギリで空振りするような感じで強・霞み斬りを連発すると，相手は流星落をだそうとして食らってくれる。これでパーフェクトだ。

◀霞み斬りは，当てるのではなく空振りさせる

VS CPUチョイ・ボンゲ

Versus CPU Choi Bounge

基本パターン

遠めの間合いで下表の技を連発していると，チョイは以下の三つのうち，いずれかの行動をとるので，それぞれ対応していこう。

旋風飛猿刺突をだしてきた場合は，ガードしたあとに投げる。近距離立ち強パンチ→強・闇払いなど「P.239で紹介している連続技からジャンプ攻撃を抜いたもの」をキメてもいいぞ。

ジャンプ強パンチや飛翔脚で跳び込んできたら，下表の技で迎撃しよう。なお，キングは相手との間合いに合わせて技を変える必要がある。着地点が遠いときは↘+D（スライディング），近いときはしゃがみ強パンチだ。

飛翔空裂斬は，いったん攻撃避けでかわしてから降りぎわを攻撃するか，ギリギリまで引きつけて無敵対空技で迎撃するか，好きなほうで対処せよ。

■基本パターンで使う技

※「昇り空中ぶっ飛ばし」は，ジャンプ直後に空中ぶっ飛ばし攻撃をだす，という意味

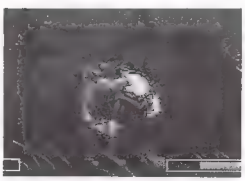
キャラ名	誘う技	対空技
京	遠距離立ち強パンチ	弱・鬼焼き
紅　丸	遠距離立ち強パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
大　門	遠距離立ち弱パンチ	ぶっ飛ばし攻撃（遠）
リョウ	遠距離立ち強パンチ	弱・虎咆
ロバート	遠距離立ち強パンチ	弱・龍牙
タクマ	ぶっ飛ばし攻撃	昇り空中ぶっ飛ばし
テリー	遠距離立ち強パンチ	強パワーダンク
アンディ	遠距離立ち弱パンチ	弱・昇龍弾
ジョー	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし
ハイデルン	しゃがみ弱パンチ	強ムーンスラッシャー
ラルフ	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし
クラーク	しゃがみ弱キック	昇り空中ぶっ飛ばし

キャラ名	誘う技	対空技
アテナ	遠距離立ち強パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
ケンスウ	遠距離立ち強パンチ	弱・龍顎砕
チ　ン	遠距離立ち強パンチ	弱・柳燐蓮華
キ　ム	ぶっ飛ばし攻撃	昇り空中ぶっ飛ばし
チャン	しゃがみ弱パンチ	しゃがみ強パンチ
チョイ	しゃがみ弱パンチ	昇り空中ぶっ飛ばし
舞	遠距離立ち弱パンチ	強・飛翔龍炎陣
キング	しゃがみ弱パンチ	スライディング（↘+D）
		しゃがみ強パンチ
庵	しゃがみ弱パンチ	弱・鬼焼き
柴　舟	しゃがみ弱パンチ	弱・鬼焼き
ルガール	しゃがみ弱パンチ	弱ジェノサイドカッター

専用パターン

ユリ・サカザキ VS CPUチョイ

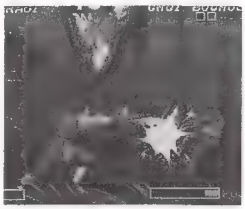
レバーを相手方向に入れっぱなしにしながらDボタンを連打しよう。ふだんは→+D（燕翼）をガードさせつづけるが，チョイが攻撃避けをだした場合は投げることができるのだ。



◀相手が攻撃避けをだすと自動的に投げ技に変化

如月影二 VS CPUチョイ

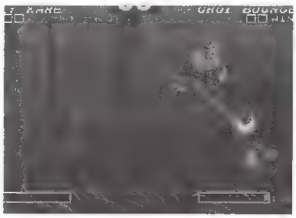
攻撃判定の先端だけを当てるように強・気孔砲を連発していけば勝てる。チョイがダウンしたときも，ちょうど起き上がりに重なるようにだせばOK。



◀意外に遠いところから攻撃が届く。先端だけを当てろ

ビリー・カーン VS CPUチョイ

強・旋風飛翔棍を連発して，上からガンガン攻めていけばOK。



▲ガードされたときは，いったん間合いを離してからつぎの強・旋風飛翔棍をだそう

VS CPUチャン・コーハン

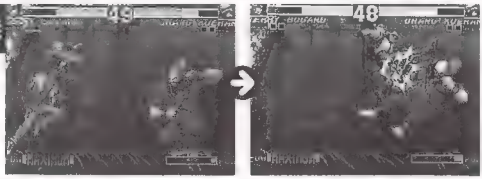
Versus CPU Chang Koehan

基本パターン

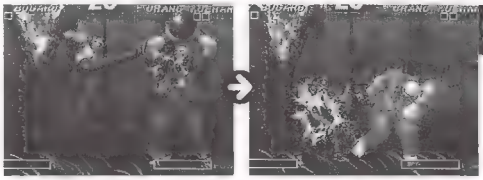
はじまったと同時にパワーゲージを満タンにしたあと，遠距離からチャンに跳び込んでいこう。ここで使う技は空中ぶっ飛ばし攻撃。前方ジャンプの頂点付近でボタンを押すようにする。チャンはこれに反応して鉄球飛燕斬や鉄球粉砕撃などをだしてくるが，プレイヤー側の攻撃が一方的に勝つぞ。

あとはこれをくり返すだけ。パワーMAXがきれたら，またタメること。

ぶっ飛ばし連発



▶空中ぶっ飛ばし攻撃が防御された場合は，逃げ空中ぶっ飛ばし攻撃をだして逃げるのだ



起き上がりはダメ

◀チャンが超必殺技を使える状況で起き上がりに跳び込むと鉄球大暴走を食らう。注意！

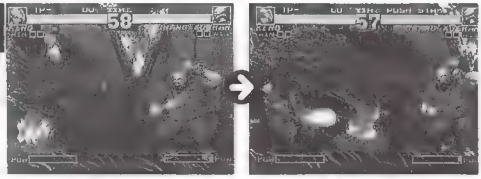
専用パターン

京，キング，影二 VS CPUチャン

VSキムの基本戦法②「後方ジャンプ→飛び道具」パターンと同じ要領で，下表の技を連発していく。気絶したら，跳び込み連続技をキメてやろう。

キャラ名	使う技
京	強・琴月　陽
キング	強ベノムストライク
影　二	強・斬鉄波

飛び道具の場合



▶パターンをくり返しているうちに画面端へ追いつめられたら，前方・大ジャンプで脱出

突進技の場合

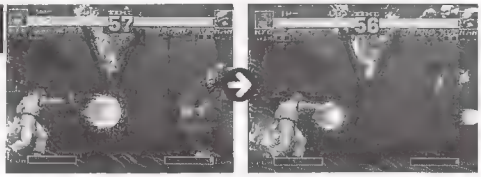
◀ヒットすれば，相手は大きく吹き飛ぶので，間合いの調節をしなくてもいい。ラクだね

リョウ・サカザキ VS CPUチャン

「超情報局（→P.282）」で紹介している方法で弱・虎煌拳→強・虎煌拳→弱・虎煌拳……と交互に撃つと，画面内に2発の弾をだすことが可能。これを利用して，ひたすら虎煌拳を連発せよ。

◀万が一跳び込まれた場合はしゃがみ強キックで迎撃する

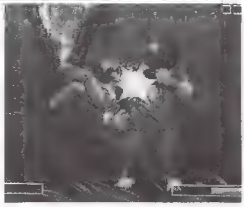
連射モード



▶お互いが画面端にいる間合いで，虎煌拳を弱→強→弱……と撃てば，相手は近づけない

アンディ，ラルフ，クラーク，チョイ VS CPUチャン

ジャンプ攻撃からの連続技を狙う。「起き上がりを攻めてはダメ」などの注意点は，基本パターンと同じだ。



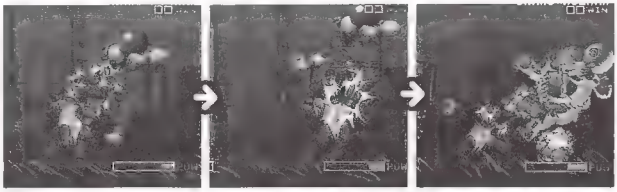
◀たまに鉄球大回転で迎撃されるが，気にせず跳び込め！

八神・庵 VS CPUチャン

はじまったら，すかさず強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼きの連係をだす。ヒットすれば連続技になるし，葵花がガードされても弱・鬼焼きを食らってくれることが多い。まずはこの方法でチャンをダウンさせるのだ。

うまくできたら，相手の目の前まで近づいて，起き上がった瞬間に弱・鬼焼きを2発つづけてだそう。チャンは，1発目の鬼焼きをガードしたあとに反撃しようとして，2発目を食らう。

あとは，これをくり返すだけだ。

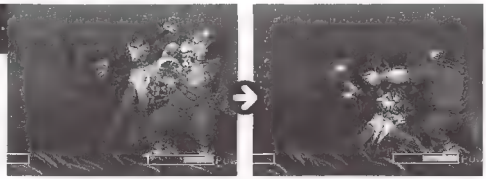


▲まずは，スタート時ぐらいの間合いから強・葵花をだす

▲つぎは弱・葵花。ここまでの攻撃がガードされても……

▲弱・葵花のあとに弱・鬼焼きをだせば食らってくれるぞ

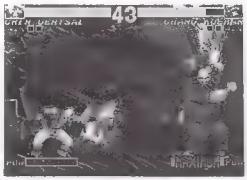
密接してだせ！



▶離れていると2発目をだす前に反撃を食らってしまう。攻撃避けには投げで対処しよう

チン・ゲンサイ VS CPUチャン

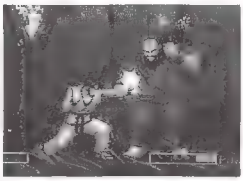
攻撃がギリギリで当たるように強・瓢箪撃を連発しよう。相手がなにか技をだそうとするところをツブせるぞ。



◀この距離で強・瓢箪撃をだせば食らってくれる

キム・カッファン VS CPUチャン

レバーを前に入れっぱなしにして，拳の先だけを当てる感じで遠距離立ち弱パンチを連発する。これだけでOK。



◀ポン、ポン、とタイミングよくボタンを押そう

ビリー・カーン VS CPUチャン

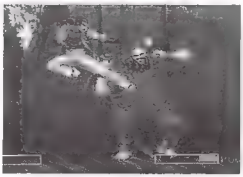
スタートから強・旋風飛翔棍を連発していく。攻撃避けでかわされたら，着地と同時に投げてしまおう。

◀チャンは飛燕斬をだしてくるが，こちらが勝つ

ロバート・ガルシア VS CPUチャン

写真の間合いで垂直ジャンプをしてから，強・飛燕龍神脚を連発しよう。パワーMAXなら，より早く勝てるぞ。

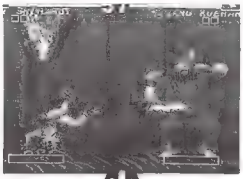
◀スタート時よりも少しだけ近い程度の間合いだ



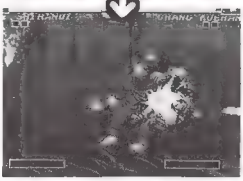
▶攻撃避けでよけられた場合は着地後に投げろ

不知火 舞 VS CPUチャン

遠距離から弱・花蝶扇を撃ったあとに強・必殺忍蜂をだすと，相手は弾を攻撃避けでかわしたあとに食らう。



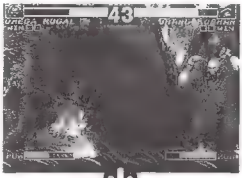
◀花蝶扇を撃ったらすぐ必殺忍蜂で追いかけよう



◀なぜか相手は食らってくれる。これをくり返す

ルガール VS CPUチャン

VS大門で使用した「弱・烈風拳→弱カイザーウェーブ→弱・烈風拳……と交互に連発」のパターンで闘おう。



◀お互いが画面端にいる間合いから弱・烈風拳

◀技の硬直が解けたら，すぐ弱カイザーを撃て

VS CPUユリ・サカザキ

Versus CPU Yuri Sakazaki

基本パターン

①画面端で連発パターン

はじまったら画面端へ下がり，立ちガードの状態で待つ。そして，ユリがこちらの攻撃がギリギリで当たる距離まで近づいたら，右表にある技をだすのだ。ユリはそれに反応して飛び道具を撃とうとするが，すべてツブせる。

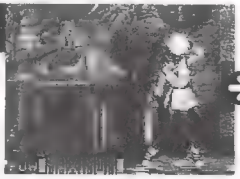
強・雷煌拳を撃ってきたら，こちらもすぐに前方ジャンプをして空中ぶっ飛ばし攻撃or連続技を当てる。跳んできた場合は，ジャンプ攻撃が弱キックおよび強パンチのときのみ，ガード後に投げてしまおう（強キックは×）。

②前進しながら連発パターン

こちらからユリのほうへ歩きつつ，攻撃判定の先端だけを当てる感じで右表の技を連発し，ユリの攻撃をツブす。跳び込んできたときの対処法などは，パターン①とまったく同じだ。

◀前進して間合いを調節しながら技を当てていく

パターン①



▶技をだす間合いが合っていれば，虎煌拳や砕破はもちろん弱・雷煌拳だってツブせるぞ

■基本パターン①&②で使う技

キャラ名	パターン	使う技
紅　丸	②	遠距離立ち強キック
大　門	①	遠距離立ち強パンチ
リョウ	①	遠距離立ち強キック
ロバート	①	遠距離立ち強キック
タクマ	②	遠距離立ち強パンチ
テリー	①	遠距離立ち強キック
アンディ	②	遠距離立ち弱キック
ジョー	①	遠距離立ち強パンチ
ハイデルン	①	遠距離立ち強キック
クラーク	①	遠距離立ち強キック

キャラ名	パターン	使う技
アテナ	②	遠距離立ち強パンチ
ケンスウ	①	遠距離立ち強キック
チ　ン	①	遠距離立ち強パンチ→強・龍撃撃
キ　ム	②	遠距離立ち強パンチ
チャン	②	遠距離立ち強パンチ
ユ　リ	①	遠距離立ち強キック
舞	①	遠距離立ち強キック
キング	①	遠距離立ち強キック
紫　舟	①	遠距離立ち強キック
ルガール	②	遠距離立ち弱キック

専用パターン

ラルフ VS CPUユリ

ジャンプ頂点で弱キックをだして跳び込んだあと，レバーを前に入れながら強バルカンパンチを仕掛けると，ユリは虎煌拳などをだそうとして食らう。

相手が倒れたら，すかさずダッシュして間合いをつめて，起き上がりに強バルカンパンチを重ねる。このくり返しでケズり倒してしまえ！

◀相打ちの場合もあるがまず負けることはない

チョイ・ボンゲ VS CPUユリ

開始時ぐらいの間合いから強・回転飛猿斬をだすと，ユリは以下のような行動をとるので，それぞれ対応する。

まず，虎煌拳を撃ってきたら，弾をくぐったあとに攻撃ボタンを押して，爪をだしての突進を仕掛けよう。

雷煌拳は，弾が地面に落ちて「柱」が見えた直後に突進すれば，ユリが無防備に降りてきたところに当たるぞ。

跳んできたときは，何もしないでそのまま転がっていれば迎撃できる。

何もしてこないようなら，とりあえず爪を当てて体力をケズっておく。

これを最後までくり返せばOK。

京&庵 VS CPUユリ

京は「カウンター攻撃→強・七十五式・改→弱・鬼焼き」，庵は「強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼き」の連係を使えばOK（くわしくはP.264）。

影二&ビリー VS CPUユリ

影二は強・霞み斬り，ビリーは強・旋風飛翔棍でケズりまくる。どちらも相手に近づきすぎないように注意。

VS CPU不知火 舞

Versus CPU Mai Shiranui

基本パターン

前半にでてきたときは跳び込み連続技だけで簡単に勝てるが，後半戦だと空中投げなどで迎撃されやすくなる。そこで，以下のパターンを使おう。

前方ジャンプ直後の弱パンチ（昇り弱パンチ）で跳び込むと，舞はなぜかガードポーズをとるので，着地と同時に投げる。これをくり返すのだ。

ただし，このパターンで闘うときは以下の2点に注意してほしい。

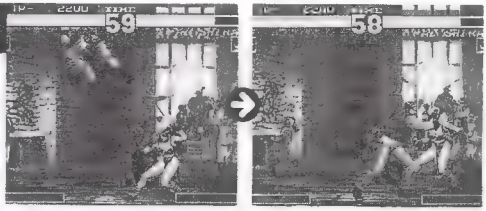
一つは，かならず相手の正面に着地するようにジャンプすること。めくりになると，背後から反撃を食らうことがあるからだ。紅丸やユリなど，ジャンプの飛距離が長いキャラは注意。

もう一つは，相手を投げるときには攻撃ボタンを連打しておくこと。少しでも入力が遅いと，舞に投げ返されてしまうぞ。必殺投げを持っているならなるべくそちらを使うようにしよう。

▲特殊技やボタン連打の必殺技を持っているキャラは，暴発に注意すべし

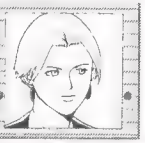
▲舞を跳び越してしまうと，背後から反撃を食らう。かならず正面に着地するように

スカし投げ



▶昇り弱パンチで舞の動きを止めて着地後に投げる。空中投げを狙われても，弱パンチで防げるので安心だ

VS CPUキング



Versus CPU King

基本パターン

ひたすら連続技を狙っていけばOK。キングは強力な対空技を持っていないから，ガンガン跳び込めるのだ。

VS京，アンディで使った「ジャンプ攻撃→しゃがみ強キックの連係を防御させて飛び道具を誘う」パターン（→P.240）は彼女にも有効。活用せよ。

▲ケンスウなど，有効な跳び込み連続技がないキャラは空中ぶっ飛ばしを使っても可

専用パターン

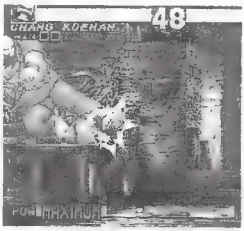
キム・カッファン VS CPUキング

画面端でしゃがんで待ち，キングがこちらの攻撃範囲まで近づいたらしゃがみ強パンチを当てるのをくり返す。跳んできたら弱・飛燕斬を当てよう。トルネードキックは，至近距離でしゃがみガードしたときのみ，ガード後に投げる。あとは防御を固めておけ。

◀つねにパワーゲージはMAXにしておきたい

チャン・コーハン VS CPUキング

はじまったら画面端へ下がり，そこで後方ジャンプをくり返しつつ，ジャンプの降下中に強キックをだすのだ。キングは強キックに反応して，攻撃をだそうとするが，すべてツブすことができる。これだけで勝てるぞ。



◀画面端で，後方ジャンプ強キックを連発するだけでOK

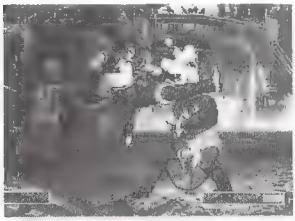
VS CPU八神 庵

Versus CPU Iori Yagami

基本パターン

意外なことに，跳び込みからの連続技を狙っていくのがもっとも確実だ。ジャンプするときは，庵を跳び越えてしまわないように。めくりジャンプだと鬼焼きなどで迎撃されるからだ。

連続技をキメにくい紅丸やケンスウなどは，右に紹介する戦法で闘おう。



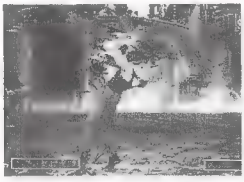
▲CPU京と同じで，ガンガン跳び込んでも鬼焼きをだしてくることはめったにない

専用パターン

紅丸&キム VS CPU庵

VS舞で使用したパターンと同じだ。前方ジャンプで跳び上がったと同時に弱キック（昇り弱キック）をだして，着地と同時に投げるのをくり返そう。くわしいコツはP.257を参照のこと。

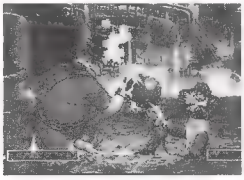
ちなみに，紅丸はDボタン，キムはCボタンで投げを仕掛けるように。



◀攻撃ボタンを連打して投げ負けないようにせよ

ケンスウ&チャン VS CPU庵

画面端へ下がってから，攻撃判定の先端を当てる感じで技を連発するだけで勝てる（空振りはダメ）。ケンスウは遠距離立ち強キック，チャンはしゃがみ強パンチを使う。庵が跳び込んできた場合は，ケンスウは弱・龍顎砕，チャンはしゃがみ強パンチで迎撃だ。



◀パワーMAXの状態で闘えば，よりラクになる

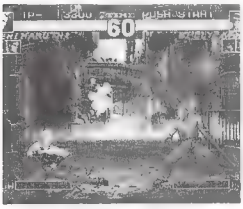
VS CPUビリー・カーン

Versus CPU Billy Kane

基本パターン

遠めの間合いでしゃがみ弱キックをだすと，相手は右にある四つの行動のうち，どれか一つをやってくるので，それぞれ対応していこう。

しゃがみ弱キックは，ガムシャラに連発していると三節棍中段打ちが防御できない。レバーはつねにガード方向に入れておいて，1発だすごとに様子を見るくらいがちょうどいい。

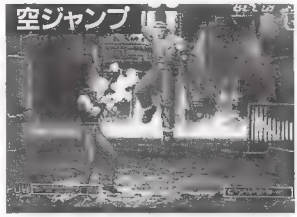


◀スタートからその場にしゃがみ，弱キックをだしていく

▲攻撃避けでかわしたあとに投げる。無敵対空技があるなら，それで迎撃してもよい

▲ガードする以外にない。弱キックを連発しすぎると防御が間に合わないので注意

▲しゃがんでいれば空振りするので，降りぎわを投げる。大門とチャンは立ちガード



▲前方ジャンプ上昇中に技をだして無防備に降りてくるので着地したところを投げろ

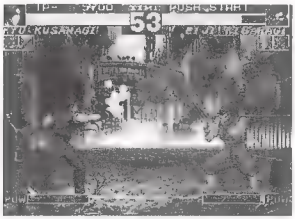
VS CPU如月影二

Versus CPU Eiji Kisaragi

基本パターン

スタートと同時に間合いを離して，レバーをガード方向に入れつつ遠距離立ち弱パンチを連発すると，CPU影二はジャンプ強キックか強・天馬脚で跳び込んでくるから，右表の対空技で迎撃しよう。ただし，ラルフやキングなど無敵対空技を持っていないキャラは，ガードキャンセルを使う必要がある。跳び込みを誘う前に，パワーゲージを満タンにしておくこと。

必殺投げを持つキャラは，ガード後に着地を投げることもできる。大門やクラークなら超必殺技も有効だ。



▲これぐらいの間合いで連発。たまに影うつしがくるが，弱Pで迎撃可能だ

■跳び込み&天馬脚を迎撃する技

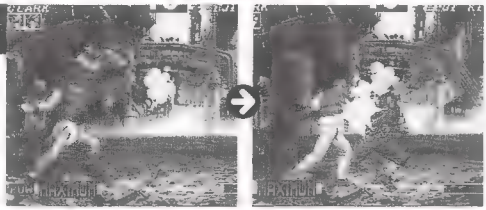
※★マークがついているものはガードキャンセルでだす

キャラ名	迎撃技
京	弱・鬼焼き
紅丸	★強スーパー稲妻キック
大門	ガード後に投げる
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
タクマ	★翔乱脚(移動投げ)
テリー	強パワーダンク
アンディ	弱・昇龍弾
ジョー	強タイガーキック
ラルフ&クラーク	★強ガトリングアタック
	ガード後に必殺投げ

キャラ名	迎撃技
ハイデルン	★強クロスカッター
アテナ	★強サイコソード
ケンスウ	弱・龍顎砕
チン	弱・柳燕蓬莱
チョイ	★弱・旋風飛猿刺突
ユリ	弱ユリちょうアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
キング	★強トラップショット
庵	弱・鬼焼き
柴舟	弱・鬼焼き
ルガール	弱ジェノサイドカッター

ラルフ&クラーク

▶天馬脚をガードキャンセル・ガトリングアタックで迎撃するときは，影二が着地する寸前まで引きつける



専用パターン

キム，チャン，影二，ビリー VS CPU影二

リーチが長い技を連発するだけだ。相手に当てていくと言うよりも，目の前で空振りする感じでだそう。すると影二は，それに反応して気孔砲や霞み斬りをだそうとして食らってくれる。パワーMAX状態ならば，あっという間に勝てるぞ(チャンなら3発でKO)。

もし跳び込まれた場合はガードするしかないが，たいていはジャンプした直後にこちらの技が当たるため，心配いらないはずだ。

◀チャンとビリーはその場を動かず，敵を迎え撃つ感じで

▶キムと影二は，攻撃をだすごとに前進して間合いを調節

■地上で当てていく技

キム	ぶっ飛ばし攻撃
チャン	遠距離立ち強パンチ
影二	強・霞み斬り
ビリー	しゃがみ強パンチ

▶相手を画面端に追いつめた場合，霞み斬りは弱でだす

ライバルTEAM

VS CPU草薙柴舟

Versus CPU Saisyu Kusanagi

基本パターン

①ぶっ飛ばし攻撃パターン

中間距離でぶっ飛ばし攻撃を空振りすると，柴舟はそれに反応して跳んでくるので，対空技で迎撃する。闇払いを撃たれたときは攻撃避けを使おう。

なお，このパターンは……

●自分の残り体力が柴舟よりも多い

●残り時間が30秒をきっている

……のどちらか一つを満たさないと成功しにくい。試合序盤では苦労するだろうが，地道にがんばろう。

②必殺技連発パターン

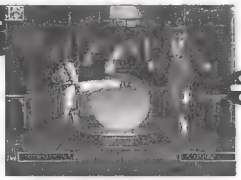
下表の必殺技を連発し，柴舟の体力をケズっていく。攻撃判定の先端ギリギリを当てる感じでだすのがコツだ。

この戦法で，ある程度体力をケズったら，パターン①へ移行するのも手。

■基本パターン②で使う技

キャラ名	使う技
紅　丸	強・雷靭拳
舞	強・龍炎舞
影　二	強・霞み斬り

跳ばせて落とす



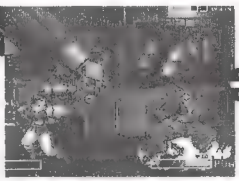
▶柴舟はジャンプ上昇中に技をだすので，降下中は無防備状態。迎撃はかなりラクなはず

■基本パターン①で使う技

キャラ名	使う技
京	弱・鬼焼き
紅　丸	強スーパー稲妻キック
大　門	雲つかみ投げ
リョウ	弱・虎咆
ロバート	弱・龍牙
タクマ	しゃがみ強パンチ
テリー	強パワーダンク
ジョー	強タイガーキック
ラルフ	しゃがみ強Ⓟ→強バルカンパンチ

キャラ名	使う技
クラーク	しゃがみ強Ⓟ→強バルカンパンチ
アテナ	強サイコソードを早めにだす
ケンスウ	弱・龍顎砕
ユ　リ	弱ユリちょうアッパー
舞	強・飛翔龍炎陣
キング	しゃがみ強パンチ
庵	弱・鬼焼き
影　二	しゃがみ強キック
柴　舟	弱・鬼焼き

連続技のチャンス

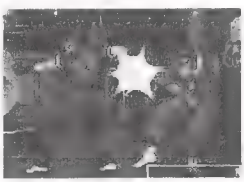


▶いったんパワータメを開始すると満タンになるまで止めない。連続技をキメる好機だ！

専用パターン

草薙 京 VS CPU柴舟

カウンター攻撃→強・闇払いの連続技を狙っていこう。2回連続で当てると気絶するので，あとはP.264で紹介している永久連続技をキメてKOだ！



◀先端だけを当てる感じでだすとヒットしやすい

タクマ・サカザキ VS CPU柴舟

スタート時よりも少し離れた間合いから弱・覇王至高拳を撃つと，柴舟は弾を跳び越えようとして食らう。攻撃避けや垂直ジャンプでかわされたら，ジャンプを使って間合いを離そう。

うまく当たると，柴舟は吹き飛ばされて「ドンドン」と地面を跳ねるが，その2回目の「ドン」に合わせてつぎの弱・覇王至高拳を撃つと，また食らってくれる。この要領でくり返せばOK。

◀写真の間合いから弱・覇王至高拳を撃つと……

◀柴舟は前方ジャンプをしようとして食らうのだ

アンディ・ボガード VS CPU柴舟

中間距離でカウンター攻撃を空振りさせていると，柴舟はカウンター攻撃，闇払い，神懸のいずれかをだすので，動作が見えたら攻撃避けでかわす。

上記の攻撃のうち，神懸をかわしたときがチャンスだ！　柴舟は目の前で無防備に立っているので，そこにしゃがみ弱キック×2→弱・撃壁背水掌×3の連続技をキメてやろう。

これを3～4回くり返せば，勝ちだ。

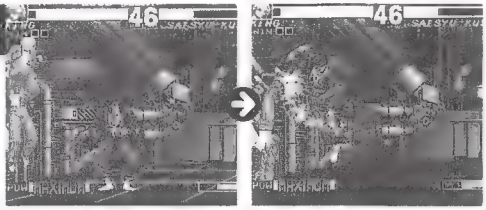
◀カウンター攻撃に反応して神懸をだしてくるぞ

キング VS CPU柴舟

まずはパワーゲージをタメて（または体力を減らして）超必殺技が使えるようになってから，画面端に下がって柴舟が歩いてくるのを待つ。そして，相手がちょうどタイム表示の真下まできたときに垂直・大ジャンプをして，着地と同時にイリュージョンダンスをだすのだ。柴舟は弱・鬼焼きをだしてくるが，こちらが一方的に勝つ。

このあとの行動は，自分の残り体力によって変わる。すでに体力ゲージが赤いときなら，柴舟が起き上がる直前に超必殺技を使おう。柴舟はまた弱・鬼焼きをだしてパターンにハマるぞ。逆に，相手よりも残り体力がはるかに多いなら，基本パターンへ移行せよ。

乱舞をキメろ！



▶写真の間合いで垂直・大ジャンプをしたあと，着地と同時に超必殺技をだせば，鬼焼きの降下中に当たる

ケンスウ&ルガール VS CPU柴舟

画面端に下がって立ちガードの状態で待ち，柴舟が近づいてきたところに遠距離立ち強（ルガールは弱）キックを当てていく。「相手があと1～2歩近づけば蹴りが当たる」くらいの間合いで技をだすのがコツだ。

ビリー・カーン VS CPU柴舟

開始直後から強・旋風飛翔棍を連発してケズりまくる。ガードされても，着地した瞬間にコマンドを完成させてふたたび跳べば，反撃は受けない。

チン・ゲンサイ VS CPU柴舟

スタート時よりも少し近い間合いで強・瓢箪撃をだすと，闇払いを撃とうとしたところに当たる。これだけで，パーフェクト勝ちも簡単にできるぞ。

◀写真より遠いと闇払いと相打ちになってしまう

ハイデルン&チャン VS CPU柴舟

自分が画面端に，柴舟がタイム表示の真下にいるような間合いで写真の技を連発すると，相手が神懸や鬼焼きをだしたところをツブせるぞ。ただし，技をだす間合いが遠すぎても近すぎても反撃を食らってしまうので，上記の間合い以外ではガードを固めるべし。

▶ハイデルンは遠距離立ち強パンチを使っていく

◀チャンは遠距離立ち弱キックの連発で闘うのだ

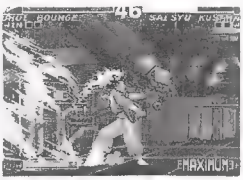
キム・カッファン VS CPU柴舟

しゃがみ歩きで柴舟に近づき，相手がなにか攻撃をだそうとするのが見えたら，すかさず弱・飛燕斬を当てる。一瞬でも遅れると相手の攻撃を食らうから，柴舟の動きをよく見ること。

◀柴舟の遠距離立ち弱Ⓚを弱・飛燕斬でツブせ！

チョイ・ボンゲ VS CPU柴舟

パワーゲージをタメて「超必殺技が使える状態」にしたら，写真の間合いで真・超絶竜巻真空斬をだして，柴舟のほうへ突っ込もう。相手はなぜか，闇払いを連発して竜巻に当たるのだ。



◀ここから，レバーを前に入れて柴舟に近づこう

VS CPUオメガ・ルガール

Versus CPU Omega Rugal

基本パターン

スタート直後に画面端まで下がり，しゃがみガード状態で待つ。そして，相手がタイム表示の真下まで近づいたところで，しゃがみ弱キックを3～4発ずつ連発しよう。ルガールは，これに対してジェノサイドカッターをだしてくるが，ギリギリで空振りするので，降りぎわに右表の技を当てる。これを地道に最後までくり返すのだ。

うまくできないときは，弱キックを連発するときの間合いをチェックしてみよう。遠いと烈風拳，近いとジェノサイドカッターを食らってしまうぞ。また，ジョイスティックの連射装置を使うと，連打キャンセルが働いて，とっさにガードできないことが多い。ボタンは自分の指で連打すること。

さて，ルガールが必殺技以外の行動をとったときはどうすればいいか。

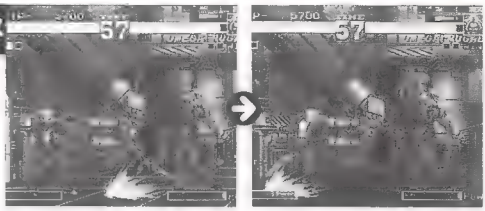
ジャンプ攻撃は，よっぽど自分の腕に自信がある人以外はガードしよう。ただし，めくりジャンプ攻撃は絶対に空振りするので，ルガールの下をくぐって背後から投げることが可能だ。

ダッシュ→投げの連係は，とうてい見切れるものではない。食らったら，運がなかったとあきらめよう。

◀相手が十分に近づいていないのに弱Ⓚをだすと

◀烈風拳を撃ってくる。ガードするのは至難の技

遠距離戦はダメ



▶遠距離から飛び道具を撃ってくるときは，ひたすら攻撃避けて耐えるしかない。相手が近づくのを待て！

■ジェノサイドカッターの降りぎわに当てる技

キャラ名	使う技	キャラ名	使う技
紅　丸	遠距離立ち強Ⓚ	アテナ	遠距離立ち強Ⓟ
大　門	遠距離立ち強Ⓟ	ケンスウ	しゃがみ強Ⓚ
リョウ&ロバート	しゃがみ強Ⓚ	チ　ン	遠距離立ち強Ⓟ・強・飄撃
	強・飛燕疾風脚	キ　ム	遠距離立ち強Ⓟ
タクマ	強・飛燕疾風脚・強・虎煌拳	チョイ	弱・旋風飛猿刺突
テリー	→+C	ユ　リ	遠距離立ち強Ⓚ・強・百烈びんた
アンディ	強・斬影拳or飛翔拳	キング	強トルネードキック
ジョー	遠距離立ち強Ⓚ	庵	強・琴月　陰
ハイデルン	しゃがみ強Ⓚ	影　二	強・霞み斬り
ラルフ&クラーク	強ガトリングアタック	ビリー	しゃがみ強Ⓟ
	遠距離立ち強Ⓚ（MAX時）	柴　舟	しゃがみ強Ⓚ

▲相手がタイム表示の真下にいるときにしゃがみ弱Ⓚ連発

▲そのうちジェノサイドカッターをだすが，空振りするぞ

▲すかさず上表の技で攻撃。パワーMAXならなおよい

近すぎると

▶ルガールがタイム表示の真下より近くにいるのに弱Ⓚを連発すると，ジェノサイドカッターを食らう

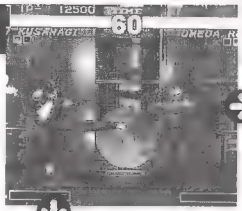
専用パターン

草薙 京 VS CPUルガール

開始直後と同じくらいの間合いで，レバーを←に入れながら遠距離立ち強キックを空振りしよう。相手はそれに反応して，カウンター攻撃，ジャンプ強キック，烈風拳，ジェノサイドカッター，のいずれかをだすので，これらの攻撃の予備動作が見えたら，すぐに強・朧車を当ててやるのだ。

うまくできたら，相手が倒れているスキに間合いを調節し，起き上がったと同時にまた立ち強キックをだそう。

すばやく攻撃



▶写真の間合いで立ち強キックをだして様子を見る。これより近い距離でだすと足に攻撃を食らってしまう

◀反応しなかったり後方へ跳んだら，やりなおし

◀なにか技をだしてきたら，すばやく強・朧車だ

ルガール VS CPUルガール

スタートから，前へ歩きつつ遠距離立ち弱キックを連発するだけ。間合いが近すぎても遠すぎても反撃を食らうので，「1発当てたら1歩進む」という感じで当てていくとハメやすい。

跳んできたら

▶相手のジャンプ攻撃は当たらないので，ガード操作はしないで，着地と同時に投げることだけを考えよう

不知火 舞 VS CPUルガール

↓タメ↑＋強パンチ（地上から直接だすムササビの舞）で画面端へ跳んだあと，そのまま攻撃をださないで着地すると，ルガールはダークバリヤーをだしてくる。すかさず前方ジャンプをして，その頂点付近で強・ムササビの舞をだせば，バリヤーを避けつつ当てられるぞ。これをくり返せば楽勝だ！

◀ムササビの舞（地上）でダークバリヤーを誘え

◀この位置でムササビの舞をだして頭上から攻撃

シイ・ケンスウ VS CPUルガール

舞のパターンと基本は同じだ。大・後方ジャンプの降下中に弱・龍爪撃をだしてダークバリヤーを誘ったあと，強・龍爪撃（前方ジャンプの頂点付近にてコマンド入力）で攻撃しよう。

うまくハマらなくて画面端に追いつめられた場合は，間合いが広がるまで基本パターンで闘うこと。

◀相手との間合いが広くないと，少々むずかしい

◀前方ジャンプの頂点で強・龍爪撃をだすのだ

チャン・コーハン VS CPUルガール

パワーMAX状態にしたあと，以下のパターンを使って闘おう。

◀中間距離でしゃがみ弱パンチを1発だしてみる

◀烈風拳の予備動作が見えたら，すかさず跳んで当てる。これをくり返す

◀空中ぶっ飛ばし攻撃

対CPU戦　そのほかの必勝パターン

ここでは，特定のキャラが，ある一つのパターンのみで勝ち進める，いわゆる「共通パターン」を紹介しよう。ただし，本作品のCPUアルゴリズムはランダム的な要素が大きいので，全キャラに対して100%通用するとはかぎらない。おぼえておけば便利ではあるが，あまり過信しないこと。

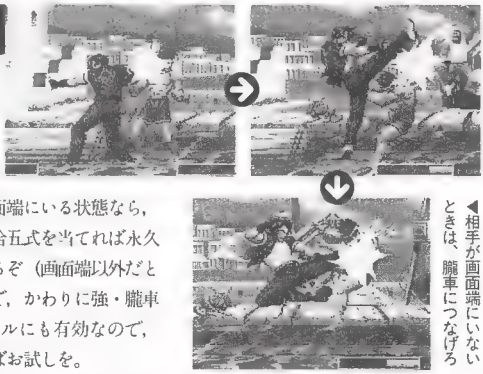
草薙 京

まずは，カウンター攻撃→強・七拾五式 改（以下，七拾五式）の連続技を当てることからはじまる。

ヒットしたときは，浮いている相手に弱・七拾五式の1段目を当てたあと，必殺技の弱強のスリかえ（→P.284）を使い，七拾五式の2段目を強にする。

こうすれば，七拾五式で浮いた相手に食らい判定が残るので，このあとにさらに追いうちをかけることが可能となる。相手が画面端にいる状態なら，ふたたび弱・七拾五式を当てれば永久連続技が成立するぞ（画面端以外だと足が届かないので，かわりに強・朧車を使う）。ルガールにも有効なので，腕に自信があればお試しを。

永久連続技



▶一度カウンター攻撃から強・七拾五式につなげられれば，その試合はもらったも同然！

◀相手が画面端にいないときは，朧車につなげろ

八神 庵

中間距離から強・葵花→弱・葵花→弱・鬼焼きの連続技（葵花を食らって浮いている相手に鬼焼きを当てる）を狙っていく。葵花がガードされても，気にせずに鬼焼きをだそう。相手は，葵花のガード硬直が解けた直後に反撃しようとして食らってくれるぞ。

もし，鬼焼きもガードされたら……また弱・鬼焼きをだす。ヒットするか相手の反撃を食らうまで連発しよう。

このほか，難易度はかなり高くなるものの，以下の手順で半永久連続技に持ち込むこともできる。

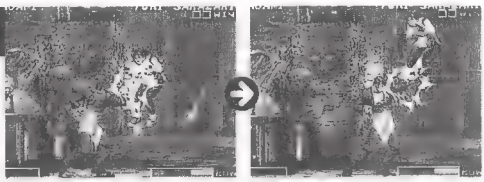
①まず，お互いが画面端にいるような間合いで弱・闇払いを撃つ。

②相手が跳び込んできたら，降下地点に置いておく感じで強・葵花をだす。跳んだのを見たらすぐにだしても可。

③ヒットしたら，すかさず弱で葵花の2段目をだして，追いうちをかける。

④このあとは，浮いた相手が落ちないように「ワンツー，ワンツー」とタイミングよく弱・葵花を当てていけば，相手を画面端に追いつめるまでは連続攻撃できるのだ。

お手玉状態

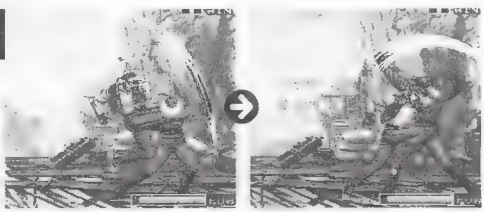


▶弱・葵花の3段目をださないのがコツ。このまま，画面端まで浮かせつづけるのだ！

テリー・ボガード

ジャンプ強キックからの連続技，あるいはしゃがみ強キック→弱クラックシュートの連係を当てていこう。ヒットすれば相手はダウンするし，ガードされても着地と同時に強パワーダンクをだせば，相手が反撃してきたところに当てられる。跳び込みにくいキムなどをのぞけば，全員に有効だ。

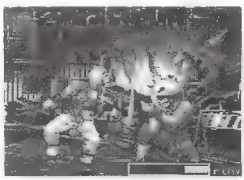
反撃をツブせ



▶相手はクラックシュートをガード後に反撃してくるので，ライジングタックルかパワーダンクでツブそう

チン・ゲンサイ

遠距離立ち強パンチ→強・甄簞撃の連続技を狙うだけでいい。体力ゲージが赤くなったら，霸欄炎炮を連発してケズりまくるのもかなり有効だ。



◀ケズり量は強烈。これだけでも勝ててしまうぞ

§5 Knowledge Of Fighters

知ったふうな口聞くんじゃねえ!!!

チャンとチョイ以外は，一発昇天が可能だぞ

連続技研究委員会

キャラ数が倍ならページも倍，という連続技研究委員会（通称・連研）である。今回は真土行きコンビネーションだけでなく，弱攻撃からつながる連続技から一発昇天連続技までと紹介する範囲が広いため，キャラ別の連続技紹介が13ページにおよぶ。紹介順番は基本的に5.1と同じなので，特定のキャラを探すときはそちらを参考にしてほしい。

★ 連続技の構成方法と注意点 ★

おおざっぱに言ってしまうと，とにかく1発攻撃がヒットしたあと，相手が行動可能になる前につぎの攻撃がヒットすれば，それが連続技だ。そのために，ジャンプ攻撃→地上攻撃や，基本技→キャンセル必殺技という動作で，技と技のつなぎを少しでも短くしていくワケだが，まずはそのあたりを軽くおさらいしてみよう。

なお先のページで紹介している連続技は，特別な解説がないかぎり，基本技→必殺技はキャンセルで，基本技→基本技は目押しでつないでいる（なかには必殺技→基本技と目押しでつないでいる場合もある）。強制キャンセルや空キャンセルといった，特殊なキャンセルの仕組みに関しては，P.167を参照してほしい。

ジャンプ攻撃→地上攻撃

基本技のジャンプ攻撃は，相手ののけぞり時間が弱強共通で短いため，地上攻撃へつなげられる時間がかなり短い。ジャンプ↓＋Ⓒや←＋Dといった特殊技なら（立っている相手にかぎり）のけぞり時間が長く，つぎへつなげやすいので，持っているキャラは活用しよう。

▲でるのが遅い技は，ジャンプの頂点あたりで入力しよう。早い技は降下途中で

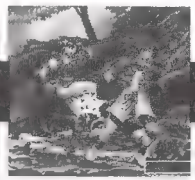
▲相手をめくる場合，あまり打点を低くできない（攻撃が空振りしてしまう）

▲余裕がないときは，しゃがみ弱Ｋか強Ｋを連打してだす程度でもいいだろう

基本技→（キャンセル）必殺技

連続技をつくるうえでの基本。受付時間を過ぎたり，途中で投げ技や必殺技が暴発しなければ，レバーはいくらでも先行入力できる。これを利用して，レバーを途中まで入力→ボタン（基本技）→最後まで入力してボタン（キャンセル必殺技），という高等技術もある

▲コマンドが長い技は，基本技をだす前から入力しておこう（技の暴発には注意）



▲←↙↓↘→まで入力したあと，レバーから手を離して強Ｋをだして，すばやく

▲←↖＋ＢＣ同時で，キャンセル・シャイニングクリスタルヒットがでるぞ

基本技→（目押し）基本技

基本的には「攻撃がすぐ引っ込む技→でるのが非常に早い技」とつなぐ。連続技のバリエーションを増やすための重要な技術だ。しゃがみ弱Ⓚ連打→立ち弱Ⓚのように連打キャンセルでつなげられるものもあるが，どちらにしても入力リズムは体でおぼえるしかない。

▲大半のキャラはしゃがみ弱Ｋが起点となる。1発当てたら一瞬“間”を置き

▲弱Ｋがもどりきる直前につぎの技を入力する。強引だが，連打でだしてもいい

▲1／60秒単位での正確な入力が必要だが，使いこなせば強力な連続技ができる

★ 連続技を狙えるさまざまな状況 ★

前作と比較すると，カウンター攻撃のおかげで攻撃避けが使いやすくなり，無敵必殺技も増えて，さらにガードキャンセルも狙いやすくなったため，連続技をたたき込むチャンスは確実に減った。そのかわりに，カウンター攻撃からの連続技や大幅に増えた空中連続技など，連続技のバリエーションは大きく広がっている。「当たれば減る」というのもポイントで，少ないチャンスがきたら1発でも多く攻撃を当てて，大量のダメージを与えておきたい。

◀大半のキャラが一発逆転性を秘めているので，いつ反撃するか，いつカウンター攻撃を狙うかが勝負の分かれ目になる

弱攻撃連打から

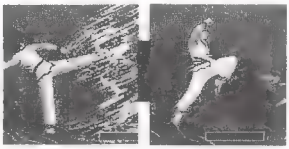
接近戦になったときとりあえず弱攻撃を連打して，ヒットしていたら連続技へ持ち込む，基本とも言える戦法。立ちガード不可のしゃがみ弱Ⓚ連打から狙うのが一番効果的で，ガード方向を制限できるぶん，キメやすい。

◀弱攻撃→必殺技でダウンを奪い，主導権を握るのが目的。庵やアンディのように，弱攻撃が届けば必殺技も確定というキャラはチャンスも多いぞ。リョウはしゃがみ弱K→しゃがみ強Kが連続技になるので練習しておこう

カウンター攻撃から

攻撃避けから技をだせる点は大きい。しかも，食らった相手が長くのけぞる（強の基本技と同じ）うえ，キャンセルも効くので，強攻撃→キャンセル必殺技という連続技を，そのままカウンター攻撃→必殺技に置き換えられる。

技名どおり，相手の攻撃を避けてカウンター攻撃で反撃，そこから連続技へ持ち込むのが一番無難な使いかただ。



▲カウンター攻撃の性能が高いキャラは，それだけでかなり脅威となる。そこから強力な連続技が入るなら，なおさらだ

飛び道具を追いかけて

間合いを離して弱の飛び道具を撃ち，つづけて攻め込む方法。撃ったあとの硬直が短いアテナ，攻撃避けをツブせる突進技を持つユリとタクマが比較的やりやすいが，相手が弾を食らってくれるかが問題。連続技の手段というより，飛び道具を撃ったあとの選択肢のひとつ，と考えたほうが無難だ。

特殊な例は，飛び道具を避けさせるのが目的の影：ここからの攻めかたで，相手をホンロウすることができる。

◀飛び道具を追いかけての超必殺技は，実用度より大道芸重視だ

空中連続技

空中の相手にも連続ヒットする技は意外に多いが，たいがいは，最後の1発が当たった時点で相手の食らい判定を消してしまい，そのあとは何も当たらない（京の七拾五式改，庵の葵花，タクマの飛燕疾風脚などは例外と言える）逆を言うと，わざと最後の1発を空振らせれば，相手の食らい判定が消えない＝追い打ちが可能となるのだ。ジョーの弱・黄金のかかとを空中の相手に当てると狙いやすい

京や庵の琴月やチンの回転的空突撃の1発目を，相手のジャンプ攻撃と相打ちさせた場合も，追い打ち可能だ。

▲空中連続ヒットする必殺技の大半は，最後の1発を空振らせたり，1発目を相手の攻撃と相打ちさせれば追い打ちが可能に

めくりジャンプ攻撃の注意点

めくりのメリットは，相手のガード方向を狂わせられる点，MAX時でも相手と密着できる点，といったところだ。大ジャンプからのめくりは，いきなりの奇襲に使えるぞ。

デメリットは，跳び込む間合いと，攻撃をだす高さがかなり制限されること。また，完全に密着しているのに，距離の判定だけは「密着時より少し離れて」いる。つまり，ちょっと攻撃を当てると，すぐ立ち技が遠距離のものに変わってしまうので，しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚといった基本的な連続技が使えなくなってしまう場合もある。

▲アテナで大門にめくりジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓚの連続技をしかけると，立ち強Ⓚが遠距離になってしまう

★ 強力な技に連続技で反撃しよう ★

一見どうしようもなさそうで，じつは反撃できてしまう技は意外に多い。ガードキャンセルを使えない状況下で，いくつかの強力な技，強力な連係に対して（強引にでも）連続技などで反撃する方法を紹介しよう。ただし，本人のすばやい反応と的確な操作が必要なものが多いので，あしからず。とくに，京の七拾五式　改やルガールのダークバリヤーへの対応は，本当にシビアだ。相手の高性能さに恨み節でもとなえつつ，タイミングをおぼえてくれ。

京「カウンター攻撃→強・七拾五式　改」の対処方法

カウンター攻撃や強攻撃をガードしたあとの七拾五式　改は，じつは蹴りが当たる直前に攻撃避けでかわしたり，無敵必殺技で反撃できる。避けた場合はカウンター攻撃をださずに待てば，こちらが2／60秒早く行動可能になれるぞ。

▲ガードしたらすぐ立って，七拾五式　改が当たる寸前に

▲ABで攻撃避け。高い確率でお互いの位置が入れ替わる

▲こちらが先に行動可能になる。相手はまだうしろ向きだ

相手がガードか基本技で対応してくるなら

◀「うしろ向きのときは振り向くまでしゃがみガードできない」性質を利用して，しゃがみ弱Ⓚからの連続技をキメよう

投げ技，鬼焼き，臓車，攻撃避けで対応してくるなら

◀相手が完璧なタイミングで対応してきたら，連続技は間に合わない。そこで，相手が行動可能になる前に投げてしまおう

▲攻め込む好機だがリスクもある。前方ジャンプ攻撃をハズすと，着地する前にネックローリングにつかまる可能性が高い

特定の技に対して連続技を狙う方法

相手キャラ	相手の行動	対処方法
京	カウンター攻撃→強・七拾五式　改	カウンター攻撃or強攻撃をガードしたら，直後の七拾五式　改（神懸）は攻撃避けでかわせる。そのまま避け状態から復帰するとこちらが先に動けるので，弱攻撃からの連続技をたたき込もう。強力な無敵必殺技を持っているなら，攻撃を避けずに直接反撃だ。
柴舟	強攻撃orカウンター攻撃→弱・神懸	
キム	流星落	流星落の1発目，葵花の2発目をガード後，つぎの攻撃を攻撃避けでかわせるので，カウンター攻撃から連続技を狙う。葵花を途中で止めてきたら，硬直中の相手に弱攻撃を当てられる（相手がMAXだとキツい）。庵とアンディなら葵花や撃壁背水掌でも反撃可。
庵	葵花	
アンディ	撃壁背水掌	庵の葵花なら普通に反撃可能。通常は4発ガード後に弱・葵花。MAX時の相手が4発目を空振りしたら，一瞬待って強・葵花が間に合うぞ（4発目をガードしたら無理）。
タクマ	翔乱脚（移動投げ）	この技はガード時の硬直も反動もないため，ガードキャンセルと同じタイミングで基本技をだせば，そこから連続技へ持ち込めてしまう（でるのが早い基本技からつなげよう。直接必殺技を当ててもいい）。攻撃を早くだしすぎて投げに吸い込まれないように。
ユリ	百烈びんた（移動投げ）	
大門など	（跳び込み攻撃→）攻撃避け→投げ	普通は無敵必殺技で返すが，反応できれば垂直ジャンプ攻撃から連続技を狙える（攻撃避け→投げは攻撃避け中に，スーパー～は走るのが見えたら。先読みも必要だ）。影二の例は，斬鉄波を垂直ジャンプでよけて骨破斬りを上からツブすのだが，骨破斬りが弱の場合，下に強い技を持っていないキャラは垂直ジャンプを早めにしないとキツい。
クラーク	スーパーアラビアン バーグラリーバックブリーカー	
影二	弱・斬鉄波→骨破斬り（弱or強）	
ハイデルン	弱クロスカッター →ネックローリング	クロスカッターを引きつけて前方ジャンプでよけながら，攻撃をだせばネックローリングを撃墜可能。その後は再度前方ジャンプして早めに攻撃をだすと，ムーンスラッシャーでは斬りづらいタイミングで攻撃を当てられる（ジャンプ速度が遅いとキツイ）。
ルガール	（目の前で当たらないように置かれた）ダークバリヤー	確実ではないが以下の三つの選択肢がある。光が散って消える瞬間を狙って，①突進技（orカウンター攻撃→突進技）をだす，②リーチが長くてすばやくでる基本技をだす，③ダッシュで接近して投げる（ジェノサイドカッターは無敵必殺技で対応する）。

★ キャラ別連続技紹介 ★

「基本」は，弱の基本技からつながる基本技や必殺技と，おもな連続技の一覧だ(枠内の※は備考)。「気絶連続技」と「昇天連続技」は読んでのとおり，気絶を狙えるものと，条件さえそろえば一発KOが可能な究極連続技を紹介する。なお，文中にある「○○(or××)」は，○○という技が××という技で代用できるコトを表わしている。

草薙　京

強攻撃やカウンター攻撃から，気絶狙いなら強・闇払い，KO狙いなら七拾五式　改→追い打ち(or永久連続技)へつなぐと，低リスクで高リターン。夢のような高性能だ。七拾五式　改の追加入力(2発目の蹴り)は，少し遅めにだすと相手が高く浮き，追い打ちしやすくなるぞ。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発)	➡	弱・鬼焼き(or弱・七拾五式　改)
B	カウンター攻撃	➡	強・闇払い(or強・七拾五式　改)
C	強・七拾五式　改(2HIT)	➡	強・琴月　陽(or弱・鬼焼き，弱・七拾五式　改，etc.)

気絶連続技

最初の連続技は，空中でレバーを⬇に入れておき，しゃがみ強Ⓟがでたのを見たら⬇⬊➡と回す……これさえ守れば，ジャンプ攻撃からⒸボタンを連打しつづけるだけで成立するぞ。2番目はやや高度。しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟは，目押しで連続技になる。ジャンプ攻撃は⬇＋Ⓒでも代用できるが，当てる位置が高いと相手の背後に着地できないので注意。

連続技	備考
前方ジャンプ⬇＋Ⓒ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 強・闇払い	※MAX時はめくりから可能
めくりジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・闇払い	※MAX時は困難

昇天連続技

条件 自分がMAXで，相手が画面端近くにいる

画面端近くまで追いつめていれば，相手を問わない，恐怖の一発昇天連続技。最後の琴月　陽は，弱・七拾五式　改，強・朧車，ぶっ飛ばし攻撃にしたほうが簡単（確実性は落ちるが，弱・鬼焼きも可）だが，爆殺するほうが爽快なので琴月　陽を選んだ。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・七拾五式　改(2HIT) ➡ 強・琴月　陽(2HIT)

条件 相手がMAX

めくりから狙うならコレ。技をつなぐリズムが早く→遅く→早く→遅くと変化するので注意。ジャンプ攻撃を強Ⓚに変えると，地上攻撃へつなぎにくくなるかわりに，ほぼ確実に一発KOできる。相手が高く浮けば，朧車を強・琴月　陽で代用することも可能。

めくりジャンプ⬇＋Ⓒ ➡ しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・七拾五式　改(2HIT) ➡ 弱・七拾五式　改(2HIT目を強にすり替える) ➡ 強・朧車(3HIT)

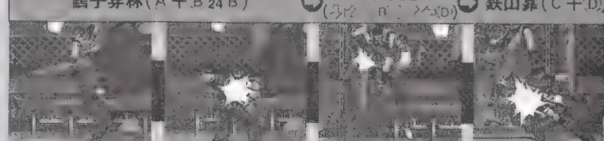
▲⬇＋Ⓒ→弱Kはタ，タンとすばやく押す　▲弱Ⓚ→強Pはタン，タンとやや遅めに　▲追加入力(2発目)は遅めに行なうこと　▲2発目を⬇⬋⬅＋Ⓓで強へすり替えて　▲最後に朧車で，空中の相手を撃墜する

草薙流古武術と某中国拳法の微妙な関係……？

技の節々に，拳法的な動作が見える草薙流古武術。そこで，本当に"それっぽい"連続技をつくってみた。パワーMAX時は，画面端で可能だ。

難関は最初のカウンター攻撃。くぐりかたがアマイと七拾五式　改が逆方向へ跳んでしまうし，くぐりすぎると，今度はぶっ飛ばし攻撃が空振るぞ。

鷂子穿林(Ⓐ＋Ⓑ24Ⓑ) ➡ 連環腿([illegible]) ➡ 鉄山靠(Ⓒ＋Ⓓ)



▲跳び込んできた相手の下をくぐって　▲カウンター攻撃→弱・七拾五式　改　▲2発目を強にすり替えるのも忘れずに　▲体力を半分奪うトコもそれっぽい？

二階堂紅丸

確実に気絶を狙える連続技が，使いにくい垂直ジャンプ強Pから，近距離立ち強P→弱スーパー稲妻キックしかなく，実用性に欠ける。

余談だが，自分が画面端のとき，真空片手駒を相手にヒットさせた瞬間にA B C D同時押しで中断すると，紅丸が超高速でぶっ跳ぶぞ。

基本

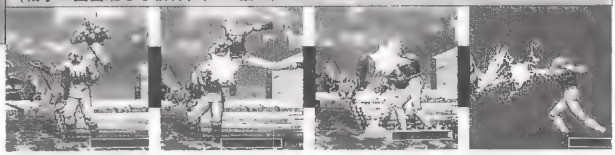
A	しゃがみ弱K(1〜3発) ➡ 弱スーパー稲妻キック(or弱・居合い蹴り ➡ 反動三段蹴り)
B	近距離立ち強P ➡ しゃがみ弱K ➡ 弱・居合い蹴り　※強P→弱Kは目押しでつながる
C	前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強P ➡ 強・雷靭拳(or居合い蹴り，弱・真空片手駒)　※MAX時でも可能

昇天連続技

条件 自分の体力が赤い(4分の1以下)，あるいは自分かMAXで相手が画面端にいる

めくりジャンプ強K(相手が画面端なら前方ジャンプ強K) ➡ 近距離立ち強P ➡ 雷光拳(5HIT)

雷光拳のコマンドをすばやく入力できない人は，近距離立ち強Pキャンセル雷光拳の入力を，「↓↙←+C+↓↙+C」と合成してしまおう。



▲降下途中に強Kを当てたら，すぐに

▲レバーを↓↙←と回して強Pをだして

▲つづけて↓↙+強Pで，雷光拳がでる

▲相手もMAXならほぼ確実に昇天する

大門五郎

しゃがみ弱Kは連打が効かないので，しゃがみ(or立ち)弱Pを使おう。Bは攻撃避けで回避不能の(強Kを避けられたあと天地返しがキマる)強烈な連続技。強Kをガードされても，着地時に投げがでないだけで，すぐ行動できる。つづけて弱Pを連打して相手を固めよう。

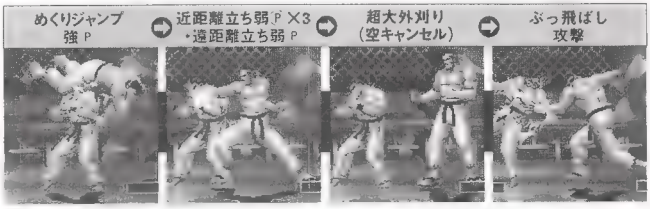
基本

A	しゃがみ弱P(1〜3発) ➡ 遠距離立ち弱P ➡ 天地返し　※弱Pの回数を減らせば，天地返しは超大外刈りで代用可能
B	前方ジャンプ強K ➡ 天地返し　※ガードされたら弱Pを連打するといい
C	めくりジャンプ強P ➡ 近距離立ち弱P ➡ 雲つかみ投げ　※背の高い相手限定，MAX時は不可

気絶連続技

超大外刈りの間合いの狭さを活用した，大門の究極連続技。最後のぶっ飛ばし攻撃は，レバーを←に入れながらだそう。タイミング命だ。なおMAX時は不可。

めくりジャンプ強P ➡ 近距離立ち弱P×3・遠距離立ち弱P ➡ 超大外刈り(空キャンセル) ➡ ぶっ飛ばし攻撃



昇天連続技

条件 両者かMAX

残り体力が3分の1以下の相手に天地返しを使うと，1段目の投げで体力を減らす＝相手の防御力が増加するため(→P.176)，2段目の威力が激減してKOできないときが多い。そこで，一気に大ダメージを与える超大外刈りを使う(重要)。これなら高確率で昇天だ。

前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強K ➡ 超大外刈り

条件 自分かMAX

条件は上よりユルいが，実際やってみると，最後に天地返しが暴発しやすい。前方ジャンプの降下途中から，「目いっぱい低い打点でDのあと，➡↘↓↙←+C+➡↘↓↙←+C」と，攻撃をだしつつ地獄極楽落としのコマンドを入力していけばいいのだが……。

前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強P ➡ 地獄極楽落とし

連続技ではないけれど有効なコンビネーション

天地返しで相手を投げたあと，↓↙←+D，➡↘↓↙←+B，➡↘↓↙←➡+Cとタイミングよく入力すると，2回超受け身したのちに，起き上がった直後の相手を，ギリギリの遠距離から地獄極楽落とし(or天地返し)で吸い込める。➡↘↓↙←+Bが，超必殺技のコマンドをかねているのがポイントだ

(天地返し→)↓↙←+D ➡ ➡↘↓↙← +B ➡ ➡↘↓↙←➡ +C

▲まず強・超受け身

▲すぐ弱・超受け身

▲遠距離からつかむ

※この技は，最初の天地返しで相手を画面端に投げてしまったり，レバー入力中に大きく前進(後退)してしまうと，距離が変化して失敗するので注意

リョウ・サカザキ

リョウのしゃがみ弱Ⓚは連打が効き，目押しでしゃがみ強Ⓟや強Ⓚ，キャンセルで虎咆などへつなげられる。ジャンプ強Ⓟも，極限流でリョウだけがめくりに活用できるぞ。極限流連舞拳を食らって宙に浮いた相手には，さまざまな追い打ち攻撃が当たる(MAX時は困難)。

基本

A	しゃがみ弱K(1〜3発)	➡	弱・虎咆(or極限流連舞拳，しゃがみ強K)			
B	しゃがみ弱K	➡	しゃがみ強P	➡	強・虎煌拳(or強・飛燕疾風脚)	※MAX時は困難
C	めくりジャンプ強P	➡	近距離立ち強P	➡	極限流連舞拳(4HIT)	➡ 暫烈拳(or虎咆，立ち強K，空中ぶっ飛ばし攻撃，etc.)

気絶連続技

飛燕疾風脚を連続技に組み込めば，簡単に気絶を狙える。ひとつめの気絶連続技は「前方ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→強・飛燕疾風脚」と簡単な形にしても，相手は気絶するぞ。

相手が画面端にいるなら，前方ジャンプかダッシュで相手の上にいき，弱・空中虎煌拳からの連続技を狙うことができる。下はその一例。しゃがみ弱Kは省略してもいい。

めくりジャンプ強P	➡	しゃがみ弱K	➡	しゃがみ強P	➡	強・飛燕疾風脚(2HIT) ※MAX時は不可
ダッシュ弱・空中虎煌拳	➡	しゃがみ弱K	➡	しゃがみ強P	➡	強・虎煌拳(or強・飛燕疾風脚) ※相手が画面端のときのみ

昇天連続技

条件 自分がMAXで画面端。さらに相手が近くにいる

自分が画面端にいる状態から，めくりジャンプ攻撃を仕掛ける必要があり，しかも防御力の高い相手は昇天しない場合がある(相手もMAXならOK)。じつは，最後のぶっ飛ばし攻撃を「大ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃」に変えると，画面中央でも可能だ。

めくりジャンプ強P ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 極限流連舞拳(4HIT) ➡ ぶっ飛ばし攻撃

条件 自分の体力が赤くて，相手が画面端にいる

下のように攻撃をつなげると，連舞拳の1発目が空振り，4発目が遅れて当たる。そうすると，4発目ヒット後に自分はすぐ行動可能になり，龍虎乱舞が間に合うのだ。のけぞりポーズを利用するため，キマる相手は限定される(リョウ，タクマに対しては確認済み)。

ダッシュ弱・空中虎煌拳 ➡ しゃがみ弱K×2→しゃがみ強Ⓟ ➡ 極限流連舞拳(3HIT) ➡ 龍虎乱舞

▲前方ジャンプ攻撃で代用した場合は

▲弱Kをだす回数を1発に減らそう

▲1発目が空振り，2発目からヒットする

▲相手ののけぞりポーズを利用して

▲4発目を遅く当てることに成功すれば

▲龍虎乱舞がギリギリ間に合うのだ

ロバート・ガルシア

しゃがみ弱Ⓚの性能が悪く(連打しても2発くらいしかヒットしない)，基本技を弱→強とつなげられないので，ジャンプ攻撃→強攻撃→必殺技という基本的な流れが中心。攻撃後の硬直がリョウの連舞拳より短い，極限流連舞脚からの追い打ちにバリエーションを見いだそう。

基本

A	しゃがみ弱K	➡	極限流連舞脚(or龍牙)			
B	前方ジャンプ強K	➡	近距離立ち弱K	➡	極限流連舞脚(4HIT)	➡ 飛燕疾風脚(2HIT)(or前方ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃) ※MAX時は不可

気絶連続技

ロバートの場合，確実に気絶を狙える連続技がコレしかないが，与えるダメージはそこそこ大きい。ただし，パワーがMAXのときは飛燕疾風脚がつながらないので注意。

気絶確率は落ちるが，強・飛燕疾風脚は強・龍撃拳で代用できる。これなら，ジャンプ強Kをめくりでヒットさせれば，パワーMAXでもキメられるぞ(難度はかなり高い)。

前方ジャンプ強K ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 強・飛燕疾風脚(2HIT)

昇天連続技

条件 自分がMAXで画面端さらに相手が近くにいる

リョウと似ているが，最後の空中ぶっ飛ばし攻撃を大ジャンプで仕掛けないと届かないため，難度は高い。相手もMAXなら，KO確率はほぼ100%になる。

めくりジャンプ強K ➡ 近距離立ち強P ➡ 極限流連舞脚(4HIT) ➡ 大ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃

▲強Pではめくりが困難のため，強Kで

▲強Pへのつなぎはけっこうシビアだ

▲キャンセルをかけて連舞脚につなぎ

▲大ジャンプ空中ぶっ飛ばしなら届く

タクマ・サカザキ

基本技の弱→強がつながらないかわりに，強・飛燕疾風脚からの追い打ちや，強攻撃→龍虎乱舞という一発逆転が可能な連続技を持つ。翔乱脚(必殺投げ)による空キャンセルは，直後に強Pを押すと誓烈拳が，強Kを押すと翔乱脚(移動投げ)が暴発するため，骨折り損になりやすい。

基本

A	ジャンプ強Ⓚ	➡	近距離立ち強Ⓟ	➡	翔乱脚(弱強どちらでも可)	
B	めくりジャンプ強Ⓚ	➡	しゃがみ強Ⓟ	➡	龍虎乱舞	※体力が赤いときのみ，MAX時は不可

気絶連続技

飛燕疾風脚のあとの追い打ちは，強攻撃，(空中)ぶっ飛ばし攻撃，虎煌拳，誓烈拳，龍虎乱舞が可能だ(MAX時は届かない技もある)。ちなみに，強・飛燕疾風脚が地面を離れてから相手に当たる前に弱の必殺技(↓↘➡＋Aがオススメ)を入力すると，1ヒット技になり食らった相手が倒れない。そこから翔乱脚(必殺投げ)へつなげることもできる。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 強・飛燕疾風脚 ➡ しゃがみ強Ⓟ(or強・虎煌拳)

昇天連続技

条件 自分の体力が赤いか，自分がMAXで相手が画面端近くにいる

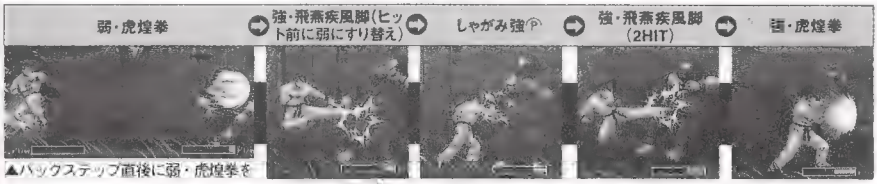
飛燕疾風脚の時点で相手が気絶していると，相手はほぼ真上へ長時間吹き飛ぶため，龍虎乱舞が間に合う。たとえKOできなくても，相手の体力はほとんど残っていないので，一発たたいて終わりだ。両者MAXのときは，乱舞をぶっ飛ばし攻撃で代用しても昇天する。

前方ジャンプ強Ⓟ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 強・飛燕疾風脚(2HIT) ➡ 龍虎乱舞

気絶→気絶連続技

弱強のすり替えを活用することで，タクマは気絶→気絶を狙える。まずは，自分が画面端近くにいる状態から右の連続技で相手を気絶させて，すぐバックステップ→弱・虎煌拳からはじめよう。

◀前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・虎煌拳で相手を気絶させた状態からはじめる



▲バックステップ直後に弱・虎煌拳を撃つ。すぐに↙タメを開始して，タクマがしゃがみ動作に入ったら➡＋Dだ

▲↓↘➡＋Aで弱に替えたら再度↙タメ

▲疾風脚の当たりかたしだいでつながる

▲↙タメを解放して，強の飛燕疾風脚

▲運が必要だが，これで2度目の気絶へ

テリー・ボガード

2ヒット目にもキャンセルがかかり，すべての必殺技や超必殺技へ連続でつながる，近距離立ち強Pを使うのが基本。逆を言うと，ほかのバリエーションが作れない。お遊びとして，垂直ジャンプ弱K→近距離立ち強Ⓚ→強クラックシュートの「カカト3段」とか使ってみる？

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1〜3発)	➡	強パワーダンク(or弱ライジングタックル)			
B	めくりジャンプ強Ⓚ	➡	近距離立ち強Ⓟ(2HIT)	➡	強パワーダンク(orパワーゲイザー)	※MAX時はパワーゲイザー不可

気絶連続技

2発目の近距離立ち弱Pをはぶけば，前方ジャンプ強Kからも狙える(ただし，強Kを着地寸前に当ててすぐに近距離立ち強Pへつながないと，相手が気絶しない場合が多い)。

めくりジャンプ強K→近距離立ち強P(2HIT)→弱バーンナックルなら，相手は気絶しないがパワーMAXでも成立し，与えるダメージも非常に大きい。状況により使いわけよう。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) ➡ 強パワーウェイブ(or弱バーンナックル)

昇天連続技

条件 両者MAXで，あとは運しだい

チン，アンディ相手に確認。バーン〜は弱強のすり替えを使って飛距離を伸ばそう。弱Pをはぶいて最後を強クラック〜にすると，紅丸がまれに昇天する。

▲強Kを低めに当てて立ち弱Pへつなぎ

▲ひと呼吸おいて，目押しで立ち強Pへ

▲↓↘➡＋A＋↓↘➡＋Cと入力すれば

▲スキが弱で，飛距離が強になるぞ

アンディ・ボガード

しゃがみ弱攻撃連打からつながる撃壁背水掌さえあれば，斬影拳は無用の長物といえる。弱攻撃がヒットしたのを見てからだせる点も強味だ。強・空破弾が着地寸前にヒットした場合や，相手の背中にめくりでカスったあとも，しゃがみ弱攻撃→撃壁背水掌へ持ち込める。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1〜4発) ➡ 強・撃壁背水掌(4HIT)
B	(前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡)強・空破弾(4〜5HIT) ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 強・撃壁背水掌(4HIT) ※MAX時は不可

気絶連続技

ボタンひとつでOKの簡単さだが，ジャンプ強Ⓟを低く当ててスキ間なく立ち強Ⓟへつながないと，相手が気絶しないときが多い。パワーMAX時でも，めくりジャンプ攻撃（強Ⓟではなく強Ⓚを使うのが無難）から狙える点はオイシイ。

前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・飛翔拳

昇天連続技

条件 両者MAXであるか，自分がMAXで体力が赤い

単純だが，かなりシビア。しゃがみ強Ⓟのでる速度が遅いため，ジャンプ強Ⓚをできるだけ低くヒットさせる必要があるのだ。さらに，めくった場合は超裂破弾が妙にだしづらくなる。自分がMAXでない場合は，めくらずに正面からこの連続技を狙えるぞ。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 超裂破弾

条件 両者がMAXで，パワーゲージが切れる約2秒前に跳び込む

偶然が呼び込む，大道芸昇天連続技。相手は強・空破弾が直撃する，背の高い者にかぎられる。さらに，自分は画面端が望ましい。スタートと同時にパワーをタメ，（タイム設定が「ふつう」なら）タイムが43秒になってから少し待ったのち，跳び込もう。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・空破弾（MAXで3HIT，通常で2HITが理想） ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 弱・撃壁背水掌(4HIT)

▲表示が42秒になる直前に強Ⓚでめくり

▲背後から強Ⓟを当てて，強・空破弾へ

▲この直後にパワーが切れるのが理想

▲そうすれば着地寸前に5発目が当たり

▲さらにしゃがみ弱Ⓚへつなぎやすい

▲撃壁背水掌でトドメ。ただの大道芸だ

ジョー・ヒガシ

近距離立ち強ⓅorⓀ→スクリューアッパーは連続技になるが，キマる相手はかぎられる。高く跳んでいる相手に，弱・黄金のかかとの頂点付近だけがヒットした場合，吹き飛んでいる相手に弱・黄金のかかと，弱タイガーキック，空中ぶっ飛ばし攻撃で追い打ち可能だ。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1〜2発) ➡ 弱タイガーキック
B	めくりジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓚ(2HIT) ➡ 強・爆烈拳(4HIT)
C	前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・黄金のかかと(2HIT) ➡ 強・爆烈拳(1〜2HIT) ※めくりからだと，かかとが3HITする

気絶連続技

空キャンセルを利用した，相手が確実に気絶する連続技。強Ⓟを余分に連打すると強・爆烈拳が暴発するので，Ⓒ，↓↙←＋Ⓒ，Ⓒという入力を，タ，タ，タと速いリズムで行なえるよう練習しておこう。ハリケーンアッパーの暴発にも注意。ちなみに，両者MAXで，最後のハリケーンアッパーを強ラッシュキックに変えると，昇天連続技になるぞ。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ 爆烈拳フィニッシュ(空キャンセル) ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強ハリケーンアッパー

昇天連続技

条件 両者かMAX

紅丸，アンディ，ユリを相手に確認。最後の爆烈拳が問題で，行動可能になった瞬間に爆烈拳がでていないと（一瞬でも基本技を振りかぶる動作をとったら）間に合わないのだ。アンディが相手なら，黄金のかかとの時点でまれにKOできるときがある。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓚ(1HIT目) ➡ 爆烈拳フィニッシュ(空キャンセル) ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ 強・黄金のかかと(2HITのみ) ➡ 強・爆烈拳(1〜2HIT)

▲相手の真上にかぶさるように強Ⓚ

▲弱Ⓚを入力したら，すぐに↓↙←＋Ⓐ

▲一瞬で行動可能になる。すぐⒹを入力

▲さらに↓↘→＋Dまで，連続で入力だ

▲黄金のかかとが，ギリギリ間に合う

▲かかとの動作中にⒸを連射しておこう

ハイデルン

目押し命の連続技が多い。斜めジャンプ弱Pを上昇中にだすと、対空技にもなるし、地上の相手に対しては2ヒットする。Dは、ストームブリンガーやムーンスラッシャーで相手をダウンさせた直後に強ネックローリングで接近し、起き上がりに重ねると効果的だ。ジャンプ弱Pで空中の相手を撃墜したあと、着地点に重ねる手もある。

▲斜めジャンプ弱Pは、手を引く瞬間に2発目の判定がでる。跳んでからだすのがコツ

基本

A	カウンター攻撃	➡	ストームブリンガー(空キャンセル)	➡	しゃがみ強K(orぶっ飛ばし攻撃)	※投げ間合いの外で可能
B	前方ジャンプ弱P(2HIT)	➡	しゃがみ弱K	➡	強クロスカッター(or強ムーンスラッシャー)	※MAX時でも可能
C	カウンター攻撃	➡	しゃがみ弱K	➡	強ムーンスラッシャー	※カウンター攻撃→弱Kは目押しで
D	近距離立ち強K(2HIT)	➡	しゃがみ弱K	➡	強ムーンスラッシャー	※MAX時は不可

気絶連続技

ジャンプ強Pは低く当てること。垂直ジャンプ強Kで代用してもいい。写真は、ハイデルンの究極連続技。めくり強Pから弱P3発をゆっくりつないだら、速攻で⬅↙⬇↘➡+C、C、⬅↙⬇↘➡+Cと入力後、一瞬遅らせてC D。超高難度だ。

ちなみに、Dの基本連続技をめくり強Pからつなげると気絶連続技になるが、影二ほか一部の相手にしかキマらない。

前方ジャンプ強P ➡ 近距離立ち強P(1HIT目) ➡ 強クロスカッター ※MAX時でも可能

めくりジャンプ強P ➡ しゃがみ弱P×2→近距離立ち弱P ➡ ストームブリンガー(空キャンセル) ➡ 近距離立ち強P(1HIT目) ➡ ストームブリンガー(空キャンセル) ➡ ぶっ飛ばし攻撃

昇天連続技

条件 両者かMAX

上の気絶連続技に比べたら、まったく簡単だ。ただし、一発昇天するかどうかは、やや運しだい(ランダム数値が悪いと、相手が耐えきってしまう場合がある)。垂直ジャンプ強Kは、ジャンプの頂点を過ぎたら入力しよう。⬇タメを作っておくことも忘れずに。

垂直ジャンプ強K(2HIT) ➡ しゃがみ弱K ➡ 強ムーンスラッシャー

ラルフ

急降下爆弾パンチ以外の必殺技、超必殺技が近距離立ち強Pかしゃがみ強Pからつながる。必殺投げと連打必殺技を持つので、空キャンセル、強制キャンセルといった高等テクニックも活用できるが、無理に使わなくても、A～Cのように簡単で強力な連続技をくりだせるぞ。

基本

A	前方ジャンプ強K	➡	近距離立ち強P(2HIT)	➡	強ガトリングアタック(3HIT)	※MAX時でも可能
B	めくりジャンプ強K	➡	近距離立ち強P(2HIT)	➡	スーパーアルゼンチンバックブリーカー(or強バルカンパンチ)	※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強K	➡	しゃがみ強P	➡	バリバリバルカンパンチ	※体力が赤いときのみ。MAX時は不可

気絶連続技

ラルフの究極連続技。立ち強Pが2ヒットする瞬間にあわせて➡↘⬇↙⬅+D、➡↘+C、⬇↙⬅+Dと速攻で入力し、最後に⬅+C D。非常に高難度だ。近距離立ち弱Pとしゃがみ強Pをはぶいて前方ジャンプから狙えば、キメやすくなる。

めくりジャンプ強K ➡ 近距離立ち弱P→近距離立ち強P(2HIT) ➡ スーパーアルゼンチンバックブリーカー(空キャンセル) ➡ しゃがみ強P ➡ スーパーアルゼンチンバックブリーカー(空キャンセル) ➡ ぶっ飛ばし攻撃

▲ジャンプ強Kは意外とラクにめくれる

▲弱P→強Pとゆっくり目押しでつなぎ

▲強Pの2発目にあわせてコマンド入力

▲➡↘⬇↙⬅の入力途中に強Pを押して

▲Dで2回目の空キャンセルをかけたら

▲トドメのキャラクティカマグナム！

昇天連続技

条件 両者がMAXで、自分か画面端にいる

立ち弱P→立ち強Pと目押しで技をだしている間に、ガトリングアタックのタメを作っておこう。なお、自分が画面端にいないと、ガトリングアタックの3発目が相手に届かないぞ。昇天確率は落ちるが、立ち弱Pをはぶけば、画面中央でも前方ジャンプから狙えるようになる。

めくりジャンプ強K ➡ 近距離立ち弱P ➡ 近距離立ち強P(2HIT) ➡ 強ガトリングアタック(3HIT)

クラーク

キャンセルのかかる基本技が少ないため，強制キャンセルを活用する。ただし，優先順位が低い(→P.163)ウルトラアルゼンチン～はだせないので，Dのように弱攻撃からつなげよう(➡↘⬇↙⬅+A，➡↘⬇↙⬅+A，Cと入力すればOK)。バルカンパンチは，連打回数で技の停止タイミングを調整可能。追い打ちを狙うときに利用しよう。

◀垂直ジャンプ弱Kはハイデルンのジャンプ弱Pと同じく，早めにだしておくと2ヒットする。起き上がりに重ねよう

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発) ➡ 弱ガトリングアタック(3HIT)(orスーパーアルゼンチンバックブリーカー)
B	前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) ➡ (強制キャンセル)強ガトリングアタック(3HIT)(orスーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー)
C	前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち弱Ⓟ ➡ 弱バルカンパンチ(弱Ⓟを4回連打) ➡ 弱ガトリングアタック(3HIT) ※MAX時はガトリング～を強でだすこと
D	近距離立ち弱Ⓟ×2 ➡ ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

昇天連続技

条件 自分がMAXて，相手が右の画面端にいる

前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち弱P ➡ 弱バルカンパンチ(弱Pを22回連打) ➡ 弱ガトリングアタック(3HIT)

右端にいる相手に密着して，弱Pを連打しつづけるだけで永久連続技が可能。それだけではさびしいので，バリエーションをつけた。

▲目の前へ落ちるように当てて

▲⬅タメをつくりつつ弱Ⓟ連打

▲連打回数を20～22回でやめておくと

▲いいタイミングで技が止まる

▲追い打ちで弱ガトリング～

麻宮アテナ

弱攻撃より攻撃の出現が早く，1発目にキャンセルのかかる近距離立ち強Kが使える。使用する必殺技は，安全にいくならサイコリフレクターかシャイニング～を選択しよう。ケズリで十分なら，サイコボール～を撃てばいい。サイコソードは，ガードされるとピンチだ。

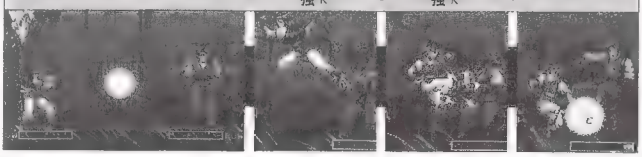
基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発) ➡ 弱サイコソード
B	前方ジャンプ強Ⓚ ➡ ぶっ飛ばし攻撃
C	前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強K(1HIT目) ➡ 弱サイコリフレクター ※MAX時はめくりから狙う
D	前方ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強K(1HIT目) ➡ シャイニングクリスタルビット(or弱サイコソード) ※MAX時でも可能
E	前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 弱フェニックスアロー(3HIT) ➡ シャイニングクリスタルビット ※MAX時は不可

気絶連続技

相手が画面端なら，MAX時でも可。スタート時より離れてサイコボール～を撃ち，すぐに大ジャンプで(レバー↗連打でもいい)跳び込もう。

弱サイコボールアタック ➡ 前方・大ジャンプ強K ➡ 近距離立ち強K ➡ 弱サイコソード

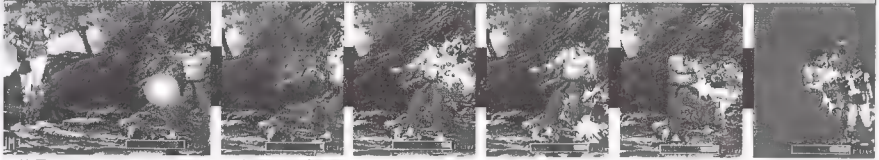


昇天連続技

条件 自分かMAXで体力が赤く，相手か画面端にいる

フェニックスアローのめくりがポイントだ。キマる相手は，大門，ハイデルン，チン，チャンが確認済み。両者MAXで自分の体力が赤いなら，弱サイコボール～→前方・大ジャンプ強K→近距離立ち強K(1HIT目)→シャイニング～が相手を選ばない昇天連続技になる。

弱サイコボールアタック ➡ 前方・大ジャンプ強Ⓟ ➡ めくり弱フェニックスアロー(3～4HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ シャイニングクリスタルビット



▲片足がパワーゲージに隠れない位置まで離れて弾を撃ち

▲大ジャンプ強Pを真上から当てて

▲フェニックスアローでめくる

▲着地寸前に当たっていれば成功

▲この強Kをはぶいたり，トドメを

▲サイコソードに変えてもKO可能だ

シイ・ケンスウ

目押し連続技が弱の連打しかなく，さらに連続技に組み込める必殺技はどれも，ガードされるとスキが大きい。連続技に恵まれていないキャラだ。斜めジャンプ弱Ⓚはハイデルンのジャンプ弱Ⓟと同じく，早めにだしておくと2ヒットする。一応，めくりで2発当てることも可能。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発)	➡	弱・龍顎砕			
B	前方ジャンプ強K	➡	近距離立ち弱Ⓚ	➡	弱・龍顎砕	※MAX時はめくりで狙う
C	前方ジャンプ弱Ⓚ(2HIT)	➡	近距離立ち強Ⓚ	➡	弱・龍連牙(3HIT)	※MAX時でも可能

気絶連続技

一見，アテナの連続技と同じだが，ケンスウだと弾を発射したあとの硬直が長いため，相手が画面端にいないとジャンプ攻撃が間に合わない（相手の起き上がりに弾を重ねれば，画面中央でも可能）。ふだんは超球弾をはぶいた5段連続技として使おう。ただし，龍連牙をガードされると，強だと連続技を，弱でも投げを食らうので多用はできないが……。

弱・超球弾 ➡ 前方・大ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ 強・龍連牙(2～3HIT)

昇天連続技

条件 両者がMAXか，自分がMAXで体力が赤い

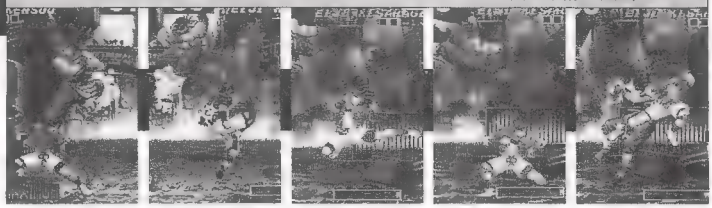
めくりジャンプ強K ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ 神龍天舞脚(7HIT)

Ⓓボタンだけで可能な昇天連続技だが，近距離立ち強Ⓚのでる速度が速いため，神龍天舞脚のコマンドを右のように先行入力しないとキビしい。

▲できるだけ低く強Ⓚをヒットさせて ▲着地直前に↓↙←＋Ⓓと入力したあと ▲つづけて→↓↘＋Ⓓでキャンセル天舞脚 ▲背の高い相手にキメるのはかなり困難

ケンスウでも空中連続技が可能

ガードキャンセル弱・龍連牙(2HITのみ) ➡ ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃



龍連牙を空中の相手に当てた場合，3発目が空振れば相手の食らい判定が残るため，追い打ちが可能となる。相手の下向きのジャンプ攻撃にガードキャンセルをかけてだせば，この状況を作れるぞ。

▲ガードキャンセルで弱・龍連牙をだす ▲2発目が吹き飛び中の相手にカスれば ▲最後は空振る。レバーを↗に入れつつ ▲硬直が解けたと同時にⒸⒹを押せば ▲地面に落下寸前の相手を蹴りとばせる

チン・ゲンサイ

近距離立ち強Ⓚ(2HIT)→遠距離立ち弱Ⓟor近距離立ち強Ⓟは，目押しでつながる(強Pのほうは，影二などごく一部の相手にレバーを➡に入れつつだすとつながる)。前方ジャンプ強Ⓟ(2HIT)→立ち弱P連打は相手が気絶しなくなり，前作ほど強力ではなくなった。

基本

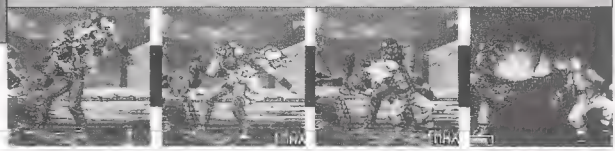
A	近距離立ち弱Ⓟ(1～3発)	➡	強・柳燐蓬莱(ヒット数は相手による)			
B	遠距離立ち強Ⓟ	➡	弱・飄箪撃(or弱・回転的空突撃)			※飄箪撃ならMAX時でも可能
C	前方ジャンプ強P(2HIT)	➡	近距離立ち強P	➡	弱・飄箪撃(or弱・回転的空突撃,轟燭炎炮)	※飄箪撃ならMAX時でも可能
D	めくりジャンプ強P(2HIT)	➡	近距離立ち強K(2HIT)	➡	遠距離立ち弱P	➡ 強・柳燐蓬莱(数発当たる程度)

※めくり強Pが2HITする相手にかぎる，MAX時は不可

昇天連続技

条件 両者がMAXで，自分の体力が赤い

めくりジャンプ強Ⓟ(2HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 轟燭炎炮

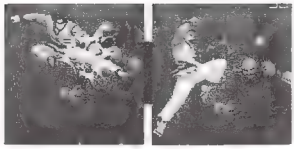


Dの連続技の発展形。条件も入力もかなりきわどいが，一発昇天する。強Ⓟがめくりで2ヒットしない場合，相手の体力をすべて奪うのはムズかしい。

▲降下しはじめてから，強Ⓟを押そう ▲着地寸前に2発目がめくりで当たれば ▲↓↙←＋Ⓒで立ち強Ⓟをだしたあと ▲↓↙＋Ⓒで相手を燃やすことができる

キム・カッファン

鳳凰脚を使った連続技のバリエーションが多い。密接状態なら，しゃがみ弱Ⓟ(1～3発)→鳳凰脚という組み合わせも成立する。強・飛翔脚が空中の相手にヒットしたとき(低空で当たると理想的)も，鳳凰脚で追い打ちが可能だ。



◀前方ジャンプ強Ⓚ→空中鳳凰脚というふざけた連続技も。MAX時でも可能だ

基本

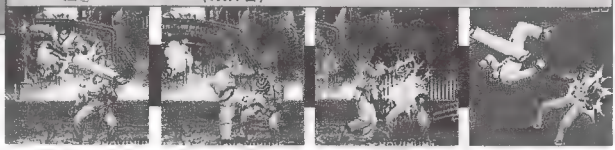
A	前方ジャンプ強Ⓚ	➡ しゃがみ弱Ⓚ(1～3発)	➡ 弱・飛燕斬	※MAX時はしゃがみ弱Ⓚの連打回数を1～2発にする
B	近距離立ち強Ⓚ(2HIT)	➡ しゃがみ強Ⓟ		※MAX時は不可
C	前方ジャンプ強Ⓚ	➡ 近距離立ち強Ⓟ(1HIT目)	➡ 強・流星落(2HIT)(or弱・半月斬)	※MAX時は流星落1HIT目のみつながる
D	(空中の相手に)強・飛翔脚	➡ 鳳凰脚		※MAX時は相手が画面端に近いときのみ可能

昇天連続技

条件 両者がMAX，あるいは自分がMAXで体力が赤い

冥土連続技もやはり鳳凰脚。ジャンプ強Ⓚはめくりでヒットさせてもいい。両者MAXで自分の体力が赤いなら，チャンでさえも昇天させることができる。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ(1HIT目) ➡ 鳳凰脚



▲無理に低く当てなくてもいい

▲↓↙←＋Ⓒで近距離立ち強Ⓟをだして

▲↙→＋ⒷⒹ同時でキャンセル鳳凰脚へ

▲めくり時はコマンドの入力方向に注意

チャン・コーハン

弱攻撃は連打が効かず，必殺技は連続技にできないかリーチ不足。前方ジャンプ強Ⓚで相手をめくれなくなり，気絶連続技も冥土連続技もナシと，かなり苦しい。Ⓐの連続技は，左向きだと鉄球大回転の回転速度が速いかわりに，でた瞬間のリーチが短く，相手に届かないぞ。

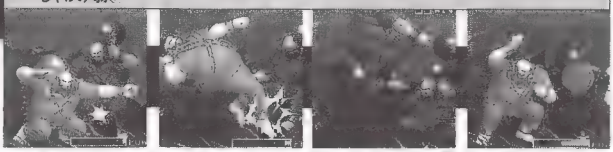
基本

A	近距離立ち強Ⓟ	➡ 強・鉄球大回転		※自分が右向きのときにかぎる．MAX時，または対ケンスウには不可
B	前方ジャンプ強Ⓟ	➡ 近距離立ち弱Ⓟ	➡ 弱・鉄球大回転	※MAX時，または対ケンスウには不可

MAX強・鉄球大回転のケズリ能力を活用する

前方大ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→弱・鉄球飛燕斬はMAXでも可能な連続技。画面端近くにいる相手にこれをキメたら，あとは鉄球でケズリ倒してしまおう。鉄球大回転が当たれば，の話だが……。

前方・大ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ ➡ 弱・鉄球飛燕斬 ➡ 前方ジャンプから強・鉄球大回転でケズる



▲通常のジャンプでは困難。弱Ⓟのあと

▲一瞬待ってから↑＋Ⓑで飛燕斬をだす

▲前方ジャンプ中にⒸを連打しておくこと

▲相手がビビってガードすることを祈ろう

チョイ・ボンゲ

全キャラ中，チャンとチョイだけが冥土連続技を持っていない。一応，Aの連続技を両者MAXのときにキメると，相手の体力を9割ほど奪うことはできるが，KOまでは無理のようだ。しゃがみ強Ⓟはでるのが遅いので，ジャンプ攻撃をできるだけ低く当てないとつなげられないぞ。

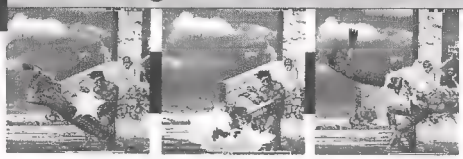
基本

A	めくりジャンプ強Ⓟ(2HIT)	➡ しゃがみ弱Ⓟ(1～2発)(orしゃがみ強Ⓟ)	➡ 強・竜巻疾風斬(2HIT)	※MAXでも可能
B	強・飛翔脚	➡ (少し前進して)遠距離立ち弱Ⓟ		※MAX時は不可
C	前方ジャンプ強Ⓚ	➡ しゃがみ強Ⓟ	➡ 弱・旋風飛猿刺突	※MAX時は不可

お遊び連続技に走ってみる

ジャンプ攻撃(何でもいい)が着地寸前にヒットしたら，垂直ジャンプ強Ⓚ，斜めジャンプ弱Ⓟ，そして空中ぶっ飛ばし攻撃へつなげることができる。ナイスな屈辱連続技のできあがりだ。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 後方ジャンプと同時の空中ぶっ飛ばし攻撃

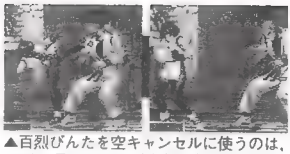


◀着地前からレバーを↖方向へ入れておき，着地と同時にⒸⒹを一瞬だけ押そう

ユリ・サカザキ

弱・虎煌拳は発射後のスキが少なく，遠距離から撃ったあと百烈びんた(移動投げ)や飛燕鳳凰脚，あるいは大ジャンプで追いかけて連続技が狙える。

弱・雷煌拳は，しゃがみ強Ⓚで転ばせたあと一瞬待ってだすと，相手の起き上がりに重ねられる。画面端なら，そのあと少し前進してしゃがみ強Ⓟ→百烈びんた(移動投げ)がつながるぞ。



▲百烈びんたを空キャンセルに使うのは，砕破が暴発するのが難点。成功した場合は立ちorしゃがみ強Ⓚへつなげられる

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1〜2発) ➡ 百烈びんた(弱強問わず)(or弱ユリちょうアッパー)
B	前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強K ➡ 百烈びんた(弱強問わず) ※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 百烈びんた(移動投げ) ※MAX時は不可

気絶連続技

前者は，ジャンプ強Kがめくりで当たると虎煌拳が砕破にバケるが，それでも連続技になるスグレモノだ。虎煌拳の時点で気絶しなかった場合は，相手が画面端にいるなら遠距離立ち強Kを追加しよう。➡＋Dでもつながるぞ。

後者は，虎煌拳のスキの少なさを利用したお遊び。相手が気絶中なら，前方ジャンプ強Kからキメることも可能。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 強・虎煌拳 (➡遠距離立ち強Ⓚ) ※( )内は画面端専用

しゃがみ強Ⓟ ➡ 弱・虎煌拳 ➡ (少し前進して)近距離立ち強Ⓟ ➡ 強ユリちょうアッパー(1HITのみ) ※画面端限定

昇天連続技

条件 両者がMAXで，相手が画面端にいる

運の要素はからむが，チャン以外なら一発昇天へ持ち込める。前の足がパワーゲージに隠れるくらいの位置から弱・虎煌拳を撃ち，(タイミングがわからないならレバー↗連打で)大ジャンプしよう。近距離立ち強Ⓚをだすときに➡＋Ⓓが暴発しないよう注意。

弱・虎煌拳 ➡ 前方・大ジャンプ 強K ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ 百烈びんた(移動投げ)

▲攻撃が届く距離から弱・虎煌拳を撃ち，すぐ大ジャンプ

▲ジャンプ強Kを当てる打点は高めでいい

▲着地直前にDを押して，一瞬待ってから

▲➡↘⬇↙⬅＋D，➡＋Ⓓの暴発に注意

▲立ち強Kの時点で気絶するときもある

不知火舞

近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟと，しゃがみ強Ⓟ×2が目押しで連続技になるが，かなりシビアだ。必殺技はすべて連続技に組み込めるが，飛翔龍炎陣は空振りやすく，必殺忍蜂はMAX時でも連続技に組み込めるがガードされるとアウト。安全に行くなら龍炎舞へつなごう。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1〜2発) ➡ 強・龍炎舞(2HIT)(or強・必殺忍蜂) ※必殺忍蜂なら，MAX時でも可能
B	前方ジャンプ⬇＋Ⓒ ➡ しゃがみ強P ➡ 弱・龍炎舞(or強・必殺忍蜂) ※MAX時でも可能(龍炎舞は空振りやすい)

気絶連続技

前者は画面端限定。花蝶扇は画面端の相手にしか連続技にならないので，ふだんは弱・龍炎舞か強・必殺忍蜂で妥協しよう(必殺忍蜂ならMAX時でもつながるが，ガードされるとピンチになる)。後者はどこでも狙えるが，MAX時は不可で，さらに難度も高い。最後の必殺忍蜂を超必殺忍蜂に変えると，たまに相手が一発昇天するぞ(これもMAX時は不可)。

前方ジャンプ強Ⓟ ➡ しゃがみ強P ➡ 強・花蝶扇 ➡ 遠距離立ち強Ⓚ

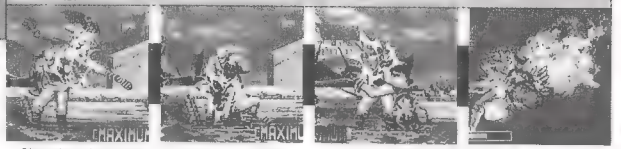
めくりジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ強Ⓟ×2 ➡ 強・必殺忍蜂

昇天連続技

条件 両者がMAXか，自分が赤くてMAX

しゃがみ強Ⓟがヒットした時点で，相手が背中を向けていれば成立する(こちらを向いていると，超必殺忍蜂が2回しかヒットせず，致命傷にならない)。

めくりジャンプ 強K ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 超必殺忍蜂(3HIT)



▲強Kをできるだけ低くヒットさせよう

▲⬅↙⬇↘＋Cでしゃがみ強Pをだして

▲つづけて⬅＋BCで超必殺忍蜂がでる

▲3ヒットすれば，ほぼ確実に昇天する

キング

連打の効くしゃがみ弱Ⓚからつながる近距離立ち弱Ｋと，攻撃がすぐでる近距離立ち強Ｋを活用しよう。また，この二つは目押しでつながるので，さまざまな連続技を組み立てられる。近距離立ち強Ｋ→(少し前進して)近距離立ち強Ⓚ，という目押し連続技も可能だ。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～2発) ➡ 近距離立ち弱Ⓚ ➡ 弱トラップショット　※MAX時はしゃがみ弱Ｋを1発に減らせば可能
B	弱サプライズローズ(3HIT)➡近距離立ち強Ｋ(1HIT目)➡強トルネードキック(2HIT)(or強ベノムストライク,弱トラップショット)　※MAX時は距離による

気絶連続技

前者は場所を選ばないが，難度は高い（しゃがみ弱Ⓚをはぶけばラクになるが，気絶確率は減る)。後者は画面端限定。どちらもガードされても危険が少ないため、わざわざほかの必殺技を使う必要がない。一応，ベノムストライクを強トルネードキック，強トラップショット，強ダブルストライクで代用できるが，相手がまず気絶しないので，あしからず。

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 強ベノムストライク

前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 弱ベノムストライク ➡ 遠距離立ち強Ⓚ(or弱トラップショット)

昇天連続技

昇天連続技が多いので，代表的なものを簡単な順に三つ紹介しよう。なお，相手が画面端にいることが最低条件だ。

一つ目は，自分の両足が左のパワーゲージに隠れる位置から狙う。たまに立ち強Ｋの時点で相手が気絶するのが欠点。二つ目は，うしろの足だけパワーゲージに隠れる位置から狙うこと。昇天確率は一つ目より低い。三つ目は下を参照。

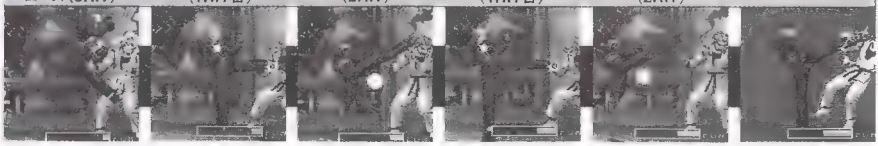
条件

両者がMAXで，相手が画面端にいる	弱ベノムストライク ➡ 前方大ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 強トルネードキック(2HIT)
相手がMAXで画面端にいる	弱ベノムストライク ➡ 強サプライズローズ(3HIT) ➡ 近距離立ち強Ｋ(2HIT) ➡(一瞬前進して)近距離立ち強Ｋ(1HIT目) ➡ 強トルネードキック(2HIT)

条件　相手が画面端にいる

正真正銘，初期状態から昇天を狙える連続技。相手がMAXなら100%終わる。そのかわり，技のつながりは本当にギリギリだ。自分の立つ位置は，二つ目と同じくうしろの足がパワーゲージにかかる場所だ。なお，ほかの技を混ぜると相手が気絶するので注意。

強サプライズローズ(3HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 弱ダブルストライク(2HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 弱ダブルストライク(2HIT) ➡ 遠距離立ち強Ⓚ



▲着地したら➡⬅➡＋Ⓓで強Ⓚをだして

▲↘⬇＋Ⓑで1回目のダブルストライク

▲発射後，自分が立ち上がるのに合わせ

▲➡⬅➡＋Ⓓ＋↘⬇＋Ⓑと，再入力

▲弱では間に合わないなら，強でだそう

▲あとは，Ⓓ連打か目押しで強Ⓚをだす

ビリー・カーン

棍棒の先端が相手に届く距離では，カウンター攻撃→弱・三節棍中段打ちや，Bのように強制キャンセルを活用した連続技(Ⓒ×2＋⬅↙⬇＋Ⓒ↘➡＋Ⓒ，という感じで入力)が使える。Aは接近戦から脱出するのに使うほか，ジャンプ攻撃からつなげることも可能だ。

基本

A	しゃがみ弱Ⓟ(1～3発) ➡ 遠距離立ち弱Ⓟ　※連射すると旋風棍が暴発するので注意
B	しゃがみ強Ｐ(or遠距離立ち強Ｐ) ➡ (強制キャンセルを活用して)強・三節棍中段打ち　※MAX時でも可能
C	めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓟ ➡ 弱・旋風棍(7HIT)　※MAX時は旋風棍のヒット数が減る

昇天連続技

条件　相手がMAXで自分の体力が赤い

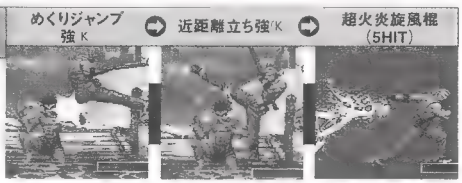
自分の体力が赤いだけでも，一発昇天するときがある連続技。ちなみに，自分がMAXで体力が赤いなら，超火炎旋風棍をヒットさせるだけでも一発昇天へ持っていける。ただし，相手と密接していると最後の一撃（飛ばした火炎）が空振るので，少し離れてだすこと。

近距離立ち強Ⓟ ➡ 超火炎旋風棍(5HIT)

ビリーにしてはマトモな連続技だが，難度もそれだけ高い。めくり強Ⓚを着地寸前に当てて，立ち強Ⓚをだすと同時に「⬇↙⬅↙⬇↘➡と入力中にⒶかⒸをすばやく3回押して，最後にⒶⒸ同時押し」と速攻で入力する。成功すれば，強制キャンセルで超火炎旋風棍がでるぞ。

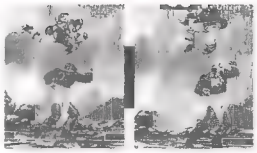
条件　自分の体力が赤い

めくりジャンプ強Ｋ ➡ 近距離立ち強Ｋ ➡ 超火炎旋風棍(5HIT)



八神 庵

接近戦で，あるいはジャンプ攻撃からと，Aは使いどころが多い。弱Ⓚがヒットしたのを見てから葵花をだせる点も強みだ。Cは，立ち強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟが目押しでつながることを利用した連続技。カッコいいので個人的にオススメ。カウンター攻撃→しゃがみ弱Ⓟも目押しでつながるぞ。



◀Bの永久連続技は高く跳ぶチン、チョイ相手が狙いやすい

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～4発) ➡ 葵花(1発目・弱→2発目・弱) ➡ 弱・鬼焼き ※MAX時は画面端のときのみ鬼焼きがつながる
B	(空中にいる相手の下へ置いておくように)葵花(弱→弱) ➡ 葵花(弱→弱)……(画面端までつづけたら)弱・鬼焼き ※ほぼ永久連続技 MAX時は困難
C	めくりジャンプ←+Ⓓ(百合折り) ➡ 近距離立ち強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓟ ➡ 葵花(強→弱)→弱・鬼焼き ※MAX時は不可

気絶連続技

立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟは，目押しでギリギリつながる。立ち弱Ⓟをはぶいても高い確率で気絶するし，入力も非常に簡単になるので，無理して4段連続技にする必要はない。ちなみに，前方ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→強・闇払いでも，気絶を狙える。パワーMAX時は闇払いがつながらないので，葵花か強・琴月　陰で代用しよう。大ダメージを与えられるぞ。

めくりジャンプ←+Ⓓ(百合折り) ➡ 近距離立ち弱Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓟ ➡ 強・闇払い

昇天連続技

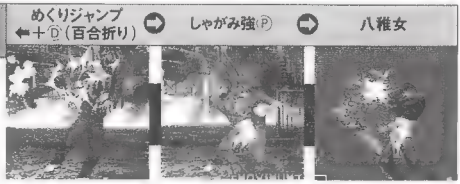
条件 両者がMAXで，相手が画面端にいる

典型的な「飛び道具を追いかける」連続技。相手は画面端，自分は前の足のカカトがパワーゲージに触れるくらいの位置から（相手の横ハバにより，多少前後にズレる）弱の闇払いを撃ち，大ジャンプで追いかける。強Ⓚはジャンプの頂点あたりで入力しよう。

弱・闇払い ➡ 前方・大ジャンプ強Ⓚ ➡ しゃがみ弱Ⓚ ➡ 葵花(強→弱) ➡ 弱・鬼焼き

右記の条件に加えて自分の体力が赤いなら，ほぼ100%昇天する連続技。百合折りのあとの技は近距離立ち強Ⓟでもいいが，しゃがみ強Ⓟのほうが攻撃値は高いし，攻撃のでるのが遅いぶん，八雅女の入力時間に余裕ができる(百合折りで相手を長時間のけぞらせればつながる)。

条件 両者がMAX



如月影二

Bは，とりあえず相手をダウンさせたいときに使えるが，流影陣の暴発がコワイ。Cは，じつは気絶連続技。ただし，弱・骨破斬り→しゃがみ弱Ⓟが1／60秒単位でしかつながらないので，ふだんは骨破斬りを強でだしたあと，しゃがみ強Ⓚか後方ジャンプ強Ⓚかの2択を仕掛けよう。

基本

A	しゃがみ弱Ⓟ(1～2発) ➡ 弱・流影陣(or弱・天馬脚) ※MAX時は困難
B	カウンター攻撃 ➡ 弱・気孔砲(or斬鉄蟷螂拳) ※MAX時は困難
C	前方ジャンプ強Ⓚ(2HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓚ(2HIT) ➡ 弱・骨破斬り ➡ しゃがみ弱Ⓟ ➡ 弱・流影陣

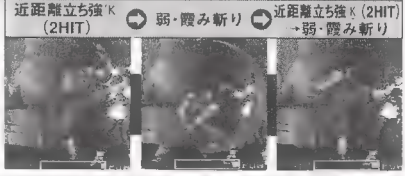
気絶連続技

前者は，相手の起き上がりor攻撃避けに重ねて狙う（攻撃避けに対しては弱・骨破斬りを使う）一発逆転が可能な連続技だ。後者は影二や紅丸など，のけぞりポーズで「上半身の食らい判定が後方へ引かない」相手に対してのみ可能。

重ね強・骨破斬り ➡ 近距離立ち強Ⓚ(2HIT) ➡ 強・骨破斬り

前方ジャンプ強Ⓚ(2HIT) ➡ 近距離立ち強Ⓚ(2HIT) ➡ 弱・霞み斬り ➡ しゃがみ強Ⓟ ➡ 弱・骨破斬り(or弱・気孔砲) ※画面端限定

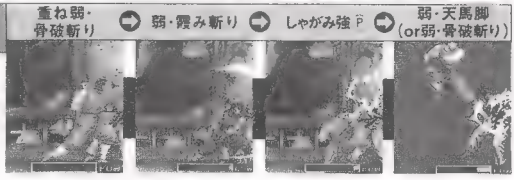
これは，画面端の相手に近距離立ち強Ⓚ(2HIT)→弱・霞み斬りを2セット当てる，一種の永久連続技だ。2回目の立ち強Ⓚが遠距離にバケない，キングやルガールなどで確認済み。なお，霞み斬り→立ち強Ⓚは60分の1秒単位でしかつながらない。立ち強Ⓚを一瞬だけ入力するのが唯一のコツだ。



昇天連続技

条件 自分がMAXで，相手が画面端にいる

中間距離で，相手が攻撃避けした瞬間に弱・骨破斬りをだして，判定が消える直前にヒットさせたあと，スキなく技をつなげれば成立する。両者MAXなら，めくりジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ(2HIT)→斬鉄蟷螂拳でも昇天するぞ。



草薙柴舟

2ヒットして，なおかつ2発目にもキャンセルがかかる近距離立ち強Ⓟから，強・闇払いか弱・神懸へつなぐのが基本だ。とくに，弱・神懸はMAX時でも連続技になるし，遠距離立ち強Ⓟ，カウンター攻撃からつなぐことも可能。ただし，立ちガードされると少しスキができる。

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発)	➡ 弱・鬼焼き	
B	重ね➡＋Ⓒ	➡ 弱・鬼焼き	※相手が起き上がりはじめた瞬間に➡＋Ⓒをだすのがコツ

気絶連続技

相手が画面端で，闇払いの時点で気絶していなければ，遠距離立ち弱Ⓚを追加できる。このほかしゃがみ弱Ⓟ×7～9，あるいはめくり強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×5～7，というフザケた気絶連続技がある。弱攻撃の気絶値が高いために可能となってしまったのだが，本作では抹消された過去の気絶連続技を引きずっているあたり，まさに昔とったキネヅカ，である。

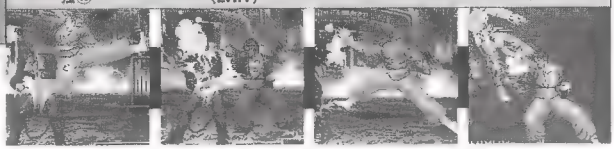
前方ジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) ➡ 強・闇払い (➡遠距離立ち弱Ⓚ)

昇天連続技

条件：自分がMAX

両者MAXなら100％一発昇天する，実戦でも狙える連続技。ちなみに，ケンスウには近距離立ち強Ⓟの2ヒット目が空振るため，昇天させるのは困難だ。

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓟ(2HIT) ➡ 弱・神懸(2HIT)



▲ジャンプの頂点をすぎたら強Ⓚを入力

▲2ヒット目にキャンセルをかけてだす

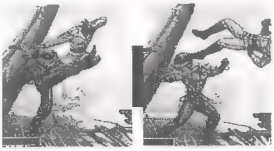
▲ギリギリで弱の神懸へつながるぞ

▲柴舟の強さのカナメと言える連続技だ

オメガ・ルガール

近距離立ち強Ⓚの性能が高く，跳び込みからつなげて必殺技をだすだけで，気絶や昇天を狙えるぞ。

ジェノサイドカッターの1段目が相手のジャンプ攻撃と相打ちしたら，すぐにゴッドプレスをだすと吹き飛び中の相手を捕らえることができる。



◀ジェノサイド～がジャンプ攻撃と相打ちしたら、ゴッドプレスで追い打ちだ

基本

A	しゃがみ弱Ⓚ(1～3発)	➡ 弱ジェノサイドカッター	
B	カウンター攻撃	➡ 強ゴッドプレス	※MAX時でも可能
C	前方ジャンプ強Ⓟ	➡ しゃがみ弱Ⓟ ➡ 弱ゴッドプレス(or弱ダークバリヤー)	※MAX時でも可能

気絶連続技

ゴッドプレスにつなぐ場合，スベっていく距離が長いと相手の気絶値が多少回復してしまう（気絶確率が減る）ので，できるだけ相手を追いつめている状況で使うのが望ましい。

かなりシビアだが，近距離立ち強Ⓚは近距離立ち弱Ⓚ，しゃがみ弱Ｐ，しゃがみ弱Ｋから目押しで連続技になるので，連続技中に混ぜて気絶確率を高くするのも手だ。

前方ジャンプ強Ⓟ ➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 強・烈風拳 (or弱・烈風拳➡強ジェノサイドカッター ※相手が画面端のときのみ)

めくりジャンプ強Ⓚ ➡ 近距離立ち弱Ⓚ ➡ 近距離立ち強Ⓚ(2HIT) ➡ 強ゴッドプレス

昇天連続技

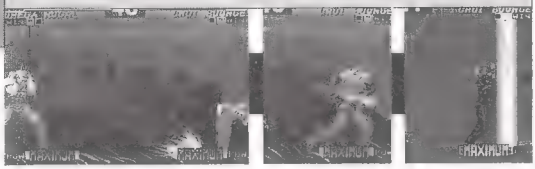
一つ目は相手も場所も問わないうえ，通常時でも気絶連続技として使える。ジャンプの頂点で強Ⓚを入力すると，いい高さで蹴りが当たるぞ。二つ目は，めくらずに狙える気絶連続技。大ジャンプの頂点を過ぎたら強Ｐをだして，地上攻撃へつなげよう。立ち強Ⓚの1ヒット目にキャンセルをかけてダークバリヤーをだしても，昇天する場合がある。

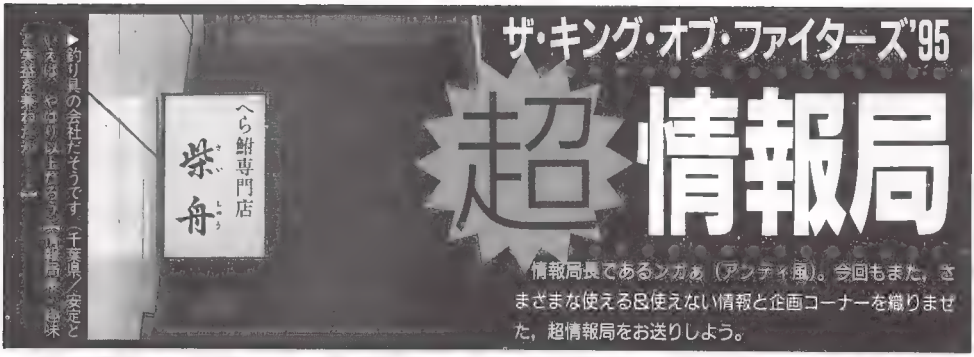
条件		
自分がMAX	めくりジャンプ強Ⓚ	➡ 近距離立ち強Ⓚ(1HIT目) ➡ 強ジェノサイドカッター(2HIT)
両者がMAX	前方・大ジャンプ強Ⓟ	➡ 近距離立ち強Ⓚ(2HIT) ➡ 強ゴッドプレス

条件：両者がMAXで，自分の体力が赤い

条件はきついが，ギガンテックプレッシャーでも一発昇天が可能。目いっぱい距離を開けて烈風拳を撃ち，相手にヒットする前にギガンテック～をだす。タイミングが完璧なら，画面端でなくても成立するぞ。

弱・烈風拳 ➡ ギガンテックプレッシャー





ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 超情報局

情報局長であるンガぁ（アンティ風）。今回もまた、さまざまな使える&使えない情報と企画コーナーを織りました，超情報局をお送りしよう。

前作より引き継がれた超情報

●飛び道具の連続発射（連射モード）

前作では，発射→ダッシュ移動→発射か，発射→攻撃を食らう→発射で可能だったが，今回は後者しか成立しなくなった。しかし，使用キャラによっては，以下の手順を踏むことで，飛び道具の連射が可能になるぞ。

・リョウ……弱の飛び道具（虎煌拳，空中虎煌拳，覇王翔吼拳）を発射した直後に，極限流連舞拳のコマンド（←↙↓↘→＋C）を入力するだけ。コマンドの優先順位を利用したテクニックで，極限流連舞拳を強・虎煌拳にスリ替えてしまうわけだ。

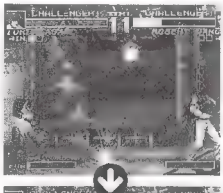
ただし，極限流連舞拳が使用不能な状態，たとえば相手がダウンしていたり，虎煌拳をガードされた（ヒットなら可）ときは，虎煌拳へのスリ替えもできないため，連射モードにはならず，リョウは何の動作もしない（空振り時の音だけが聞こえる）。

・アテナ……クリスタルシュートを空振りすれば可能。ガード&相殺されたり，ヒットすると，連射モードが解除されてしまうぞ。

・キング……弱ダブルストライクを使用した段階で可能。その後の飛び道具はベノムストライクとダブルストライクのどちらでもいいが，あわててコマンドを入力すると，ほかの必殺技が暴発しやすいので注意しよう。

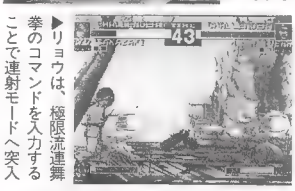
・ルガール……烈風拳とカイザーウェーブが併用可能（交互に発射できる）。なお，極限流一派は，虎煌拳と覇王翔吼拳の併用はできない。

これらの連射モードは，自分の飛び道具が，完全に画面内から消えるまで継続されるぞ。



◀飛び道具の相殺に失敗すると、こんな結果になることもあるが

◀転んでもタダでは起きない。そのまま飛び道具を撃つと、連射可能に



▶リョウは、極限流連舞拳のコマンドを入力することで連射モードへ突入

●投げ技のダメージ変更①

アンディとアテナで可能。通常投げをキメてから，行動可能になると同時に何らかの打撃技を使う（空振る）と，相手に与えるダメージと得点が，その技のものに差し替えられる。

アテナなら，超必殺技を使うことで，与えるダメージを増やせるが，それ以外の方法およびアンディだと，かえってダメージが減ってしまうぞ。

●投げ技のダメージ変更②

前作では，ムーンスラッシャーを空振りしてからストームブリンガーをキメると，与えるダメージを大幅に増やすことができた。ところが，今回はストームブリンガーとファイナルブリンガー以外の攻撃（基本技や投げ技も含む）を使い，そのあとにストームブリンガーをキメたときでもダメージが増えようになっている。また，空振りさせる必要もなくなったぞ。

この場合，事前に使った技のダメージを追加するが，一番ダメージが大きくなるのは，前作と同じパワーMAX時のムーンスラッシャーだ。ちなみに，次点は，通常投げ，ぶっ飛ばし攻撃，ネックローリング。

●コマンドの簡略化

本書で紹介した必殺技コマンドのほとんどは，その一部を省略（簡略化）しても，ちゃんとコマンド入力が認められる。前作ほど極端ではないが，確認されたものを紹介しよう。

・一部を省略できる……ほとんどのコマンドに該当。たとえば，↓↘→は↓→に簡略化できるので，↓↙←→と入力してもかまわないのだ。

また，←↙↓↘→は←↙↘→に，↓↘→↗は↓→↗に，↓↘→↘↓↙←は↓→↘↙←に簡略化できるぞ。

そして，イリュージョンダンスの←→↘↓↙←は，最後の入力を省いて←→↘↓↙にできる。こう入力すれば，トルネードキックが暴発せずにすむので覚えておこう。ただし，↙を入力してからレバーを中立にもどすと，後述の「中立の謎」によって，トルネードキックが暴発してしまうぞ。ちなみに，前作ではスクリューアッパーや龍虎乱舞などのコマンドも，最後のレバー操作をはぶけたが，今回はコレだけ。

・↙の謎……空破弾とスラッシュキックの↙↗は↙→でもいい（↙↘はダメ）。ただし，↙タメ→を↙タメ↗で代用することはできないので注意しよう。

・中立の謎……↘を入力した直後にレバーを中立にもどすと，↘→が入力されたことになる（↓・中立ではダメ）。したがって，↓↘→なら↓↘・中立，←↙↓↘→なら←↙↓↘・中立でも，コマンドが認められるぞ。

・要素方向の特徴……→↓↘は，厳密に言うと，→・↓要素・↘なので，→↘↘という入力も認められる。同様に，↓↘→↓↘は，↓→・↓要素・↘と入力すればOKだ。

●強制停止（フォロースルーへの移行）

真空片手駒と鉄球大回転は，ABCDボタン同時押しで強制停止できるが，今回はアテナの超必殺技でも可能。

●急降下着地

ジャンプの降下中に三角跳びをするとき，基本技を使用（↗とボタンを同時に入力）すると，ほぼ真下に落下しながら攻撃する。

●空中超必殺技

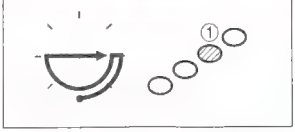
超必殺技と空中必殺技のコマンドを（ほぼ）同時に完成させると，前者のコマンドが優先され，空中で超必殺技が発動する。前作では，リョウとキムのみ可能だったが，今回はロバート，舞，ケンスウも実行できる。

ただし，リョウとキム以外は，二つのコマンドを同時に完成させることができない。そのため，あらかじめキャンセル可能な基本技（空中ぶっ飛ばし攻撃でも可）を仕掛け，必殺技キャンセルの受付時間内（攻撃判定がなくなるまで）に，それぞれのコマンドを超必殺技→空中必殺技の順に完成させる必要があるのだ。

なお，基本技は空振りでもいいが，ヒットorガードさせたほうが，ヒットストップ（→P.175）が発生するぶん，受付時間も長くなるぞ。

・リョウ……押すボタンが共通しているので，ロバートよりラク。ジャンプ直後に仕掛けるなら，↓↘→のあと↗を追加しよう。ただし，難度は高い。

空中・龍虎乱舞（リョウ）



・ロバート……キャンセル可能なのは，垂直&斜めジャンプ強キックのみ。

空中・龍虎乱舞（ロバート）

・ケンスウ……キャンセル可能なのは，垂直&斜めジャンプ弱パンチと斜めジャンプ強キック。

空中・神龍天舞脚（ケンスウ）

・キム……リョウと同様，単発でも使用できる。ジャンプ直後に仕掛けたいときは，↓↙←を入力したあとに↖を追加しておこう。

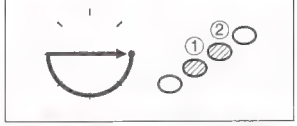
空中・鳳凰脚（キム）

・舞……超必殺技だけでなく，飛翔龍炎陣の空中使用も可能。キャンセル可能な基本技は，垂直&斜めジャンプ弱パンチ・強キックで，空振りさせるなら弱パンチ，ヒット&ガードさせるなら強キックがオススメ。

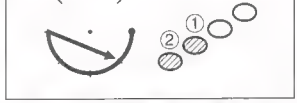
なお，超必殺技を基本技の空振りから仕掛ける場合，Bボタンを押してから3／60秒以内にCボタンを押さないといけないのがネック（完全な同時押しではダメ）。ちなみに，BC同時→AorCと入力してもOKだ。

飛翔龍炎陣を空振りから仕掛ける場合は，さらに条件がキビしく，1／60秒以内にB→Aと入力しなければならない（ヒット時は多少ラクになる）。

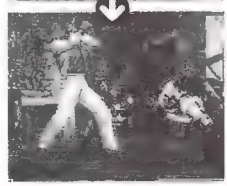
空中・超必殺忍蜂（舞）



空中・飛翔龍炎陣（舞）



◀キャンセル可能な技を仕掛け，攻撃判定がなくなる前にコマンド入力



◀このとおり超必殺技が空中で使用できる。性能は地上版と一緒だ

▶超必殺忍蜂は，降下中にカウンター攻撃を仕掛けるが，攻撃判定はない

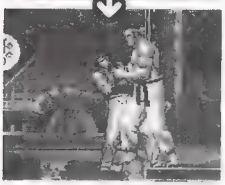
●着地キャンセル空中必殺技

ジャンプ後に着地する直前，もしくはキャンセル不能な基本技を低い打点で当てたとき，空中必殺技のコマンドを完成させると，地面スレスレの高さで（ステージによっては着地の砂煙を上げて）空中必殺技が発動する。

ただし，リョウは，空中虎煌拳より虎煌拳のコマンドが優先されるため，このキャンセルはできない。

◀キャンセルできない基本技を当て，空中必殺技のコマンドを入力すれば

◀基本技をキャンセルしたかのごとく，空中必殺技が発動するぞ



◀ただし，この状態だと地上からの投げ技を食らうので注意が必要だ

●弱強のスリ替え

P.162でも説明したとおり，必殺技と超必殺技は，動作中に「そのキャラが持っている必殺技」のコマンドを入力することで（↓↘→や↓↙←が無難），性能の弱強をスリ替えられるが，大きく変化するのは一部の技だけ。代表的なものをピックアップしよう。

・七拾五式　改……↓↘→＋Bの直後に↓↘→＋Dで弱→強にスリ替えると，永久連続技が可能に（→P.264）。

・飛燕疾風脚……強→弱にすると，ガード後の反撃を受けにくくなる。ヒット時はマイナス要素が多い。

・バーンナックル……移動速度と距離が増加。スラッシュキックも同様。

・爆烈拳フィニッシュ……弱→強でアッパー攻撃を2回行ない，強→弱だと最初のフック攻撃だけで終わる。

・フェニックスアロー……弱→強で最後の攻撃（キック）を追加，強→弱ならその逆になる。前作は，↓＋D（フェニックスボム）でも，強にスリ替えられたが，今回は特殊技あつかいになっているので（基本技やダッシュ移動をキャンセルできない），追加コマンドとしては対象外となった。

・龍連牙……強→弱で，着地の硬直が短くなり，反撃を受けにくくなる。

・ダブルストライク……二つ目の飛び道具の飛行速度を変えられる。

・一部の超必殺技……リョウ，ロバート，タクマ，キングは弱に，キムなら強にスリ替えると，トドメの攻撃が変化する。追加コマンドはトドメの攻撃を行なう直前に入力しよう。

ただし，キングで弱→強にスリ替えると，与えるダメージが減ってしまうので注意。リョウとロバートは，得点のみ減る（2900点→2700点）が，攻撃後のスキは少なくなるぞ。

また，チンの超必殺技も，弱にすると，炎の射程を短くできる。相手の左側にいるとき，弱にスリ替えると，リーチが短すぎて笑えるぞ。

◀弱ユリちょうアッパーを使い，強のコマンドを入力すれば，その直後に

◀強へ変化するが，連続ヒットはしない。事前に「いくぜ!!」と叫ぼう

●地形効果①：相打ちKO

互いの体力が少ないとき，飛び道具を消せる攻撃（飛び道具，パワーゲイザー，大蛇薙，シャイニングクリスタルビットなど）が相打ちすると，かならず2P側が生き残る。ただし，これらに該当しない技が相手のときは，2P側でも負けることはあるぞ。

例外は，地雷震だと1P側が勝つこと，暫烈拳やサイコソード同士は，ダブルKOになってしまうことだ。

●地形効果②：相手の位置による影響

鉄球大回転は，相手の右側にいるときに使うと，攻撃回数が増える（鉄球の回転が速い）。同様に，轟爛炎炮は炎の射程距離が長くなるぞ。

●しゃがみの恐怖①：ガード不可

京と柴舟のカウンター攻撃をチャン以外の相手に密着して使うと，しゃがみガード不能となる。同様に，京（1P側のみ）のぶっ飛ばし攻撃はアテナに，クラークの近距離立ち強Kはロバートに対して，しゃがみガード不能だ。

●しゃがみの恐怖②：いきなり気絶

ジャンプ基本技かしゃがみガード不能技をしゃがみ状態で食らい，気絶条件を満たすと，そのキャラはダウンすることなく，いきなり気絶する。

●走行不良

パワーMAXの制限時間がなくなり，ゲージがゼロにもどされるとき，ABCボタンを押しながら前後移動すると，移動スピードが約半分に低下する。

●シングル戦でも援護攻撃

パワーゲイザーやスクリューアッパーを発射（？）すると同時につかみ技を食らうと，さきほどの攻撃が援護攻撃のようにヒットする。これで，つかみ側がKOされると，そのキャラはダウンしたまま動かなくなるぞ。

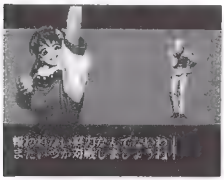
◀パワーゲイザーの攻撃判定が出現すると同時につかみ技を食らう

◀すると，つかんでいるキャラにパワーゲイザーがヒットするのだ

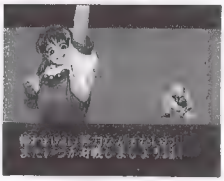
新たに誕生した超情報

●ネオジオCD版のちがい・番外編

判定勝ちで2本目を獲得したときの勝利デモが少しだけちがう。



◀恒例となったマチガイ探しのコーナー。これは業務用の勝利デモ画面



▶そして、これがネオジオCD版。ヒントは、負けたキャラのポーズ

●地形効果③：突進技対決

中間距離から，琴月 陽，琴月 陰，骨破斬り，翔乱脚（移動投げ），百烈びんた（移動投げ）をブツけ合った場合，すべて2P側が勝つ。ちなみに，スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカーのブツけ合いは，互いの投げが無効化され，何も起こらない。

●地形効果④：突進技のガード後

八稚女，斬鉄蹴撃拳，リョウの龍虎乱舞をガードされた場合，1P側だと相手から離れるのに対し，2P側だと密接してしまう。

●貧血ルガール

海外版では，ルガールが勝ちポーズで胸にぬぐった（えぐった？）血が表示されない（肌色のまま）。

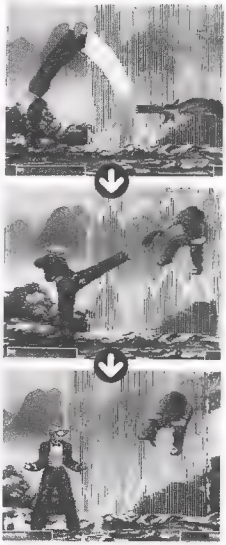
●絶倫ルガール

ルガールの超必殺技は，攻撃判定がなくなる（走り終わる）前に攻撃を食らえば，本来なら解除されるはずのパワーMAX状態が持続される。

●アル中'95

食らい判定が前方に突きでている攻撃（チョイの旋風飛猿刺突，ビリーの垂直ジャンプ弱パンチ，京やキムのしゃがみ弱キックなど）の先端にトラップショットで反撃すると，本来よりも相手が離れた位置にいるため，最後のキックが空振りし，相手は空中でケイレンしてしまう。

そのままではかわいそうなので，何らかの攻撃をヒットさせて，相手のケイレンを解除してあげよう。パワータメ→超必殺技がオススメだ（極悪）。



◀できるかぎり間合いを離してから，トラップショットで反撃すれば

◀いつもどおり蹴りを数発浴びせるが，最後の攻撃だけ空振ってしまう

◀そして，相手が宙に浮いたままケイレンする。好きなように料理しよう

●跳ね返しの跳ね返し

サイコリフレクターかダークバリヤーにサイコリフレクターをブツけると，後者（アテナ）のバリアが，使用キャラの後方に移動する。ただし，攻撃判定は移動しない。

◀このとおり。アテナVSアテナorルガールでないと見れないぞ

●相手をスリ抜けない鉄球大暴走

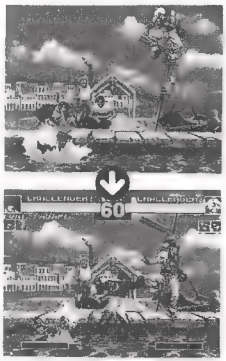
カウンター攻撃→鉄球大暴走という連係にかぎり，攻撃避けを使われても相手をスリ抜けることなく，そのまま押していく。結果として，反撃されにくくなり，しかも笑える。

●踊る八神

庵を使い，↖に入れたままDボタンを連打（要・連射装置）すると，地上で立ち→百合折り（ジャンプ←＋D）のポーズを超高速でくり返す。

●イタリアの恐怖①：庵VSチン

チームエディットで，ステージをイタリアにし（乱入側が最初に餓狼チームのメンバーを選ぶ），最初のラウンドの組み合わせを庵VSチンにすると…。



◀互いに奥から跳び降りるが，滞空時間の関係で，庵が先に着地するため

◀いきなり葵花＋αがキマる。回避方法はチンを一人目にしないことか？

●イタリアの恐怖②：京の炎

説明は不要。写真を見てくれ。

◀京を一人目にすると，手にかざした炎が不自然な位置に。しかもデカイ

●よそ見

相手を跳び越えたあと，着地すると同時に（着地キャンセルで）挑発をすると，相手に背を向けてしまう。

そのキャラが挑発以外の動作をしたり，相手から攻撃を受けないかぎり，背を向けたままになるぞ。

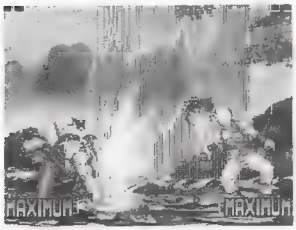
◀これを応用すれば，こんな光景も。まさに「よそ見はいかんなぁ」状態

超必殺技・奨励保障探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会

昨年4月1日に発足した「超必殺技・奨励（以下略）」は，今年も超必殺技だけの格闘大会を開催した。

前大会で両部門を制覇したブライアン・バトラーが不在という，きわめて波乱に満ちた大会だったが，最終的には下の優劣表（ダイアグラム）のような結果に落ちついた。

ちなみに，大門とクラークは，今回も超必殺技が投げタイプであるという理由で欠場している。

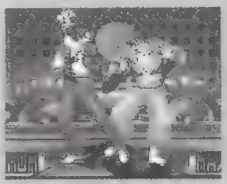


▲同時に超必殺技を使ったところ。これらを密着およびスタート時の間合い（中間距離）から行なっている

密着編

キングとチャンが無敗。どちらも全身無敵の存在が大きいが，優勝したキングに対し，チャンは相打ちが多く，最終結果は7位に甘んじている。

極限流一派は，あい変わらずのマイペースぶり（?）だが，タクマの健闘が目立った。『餓狼』キャラについては，アンディ，舞，キムがジワジワと浮上している。そして，前回最下位のチンが中堅にランクアップ。一方，ブービーだった京は父親と仲良く……。



◀見るも無惨な草薙一家。親子対決で父親が負けるとは，もはや有名な話

中間距離編

ブライアンの不在により，舞が優勝にくり上がった。さらに，新参者のビリーが準優勝となっている。ボガード兄弟の健闘も目を見張る。

こちらの部門は，密着編より相打ちが多く，全体的に見ると「どれだけパワーダウンしなかったか」で勝敗が決定している感が強かった。

柴舟は両部門で最下位。京の急転落にも注目したい。まあ，基本性能を考えれば，これで当然かも？

◀両部門総合1位の舞。全身無敵の存在と，予備動作の少なさが勝因だ

密着編 ダイアグラム

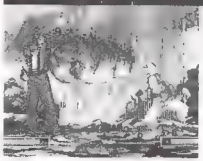
自分＼相手	通算成績	得点	順位	前順位	京	紅丸	リョウ	ロバート	タクマ	テリー	アンディ	ジョー	ハイデルン	ラルフ	アテナ	ケンスウ	チン	キム	チャン	チョイ	ユリ	舞	キング	庵	影二	ビリー	柴舟	ルガール
京	2勝19敗 2分	8	23	21		×	×	×	×	×	−	×	−	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×
紅丸	10勝12敗 1分	31	13	13	○		○	○	×	△	×	○	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	×	○	○
リョウ	7勝14敗 2分	23	17	19	○	×		○	×	×	×	○	×	△	×	×	×	×	△	○	○	×	×	×	×	×	○
ロバート	5勝17敗 1分	16	19	19	○	×	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○	○	×	×	×	×	○	○
タクマ	13勝 8敗 2分	41	10	18	○	○	○	○		○	×	○	×	△	×	×	○	×	△	○	○	×	×	○	○	×	○	○
テリー	9勝13敗 1分	28	16	9	○	△	○	○	×		×	○	×	○	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	○
アンディ	16勝 1敗 6分	54	2	5	−	○	○	○	○	○		○	○	−	○	×	○	○	−	−	○	○	−	○	○	○	−	○
ジョー	7勝14敗 2分	23	18	10	○	×	×	○	×	×	×		×	△	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	−	×	○	○
ハイデルン	12勝 6敗 5分	41	9	15	−	○	○	○	○	○	×	○		−	×	×	○	×	−	○	○	×	−	○	○	×	−	○
ラルフ	9勝 4敗10分	37	11	15	○	○	△	○	△	×	−	△	−		○	○	○	△	△	○	○	△	×	×	△	○	△	−
アテナ	17勝 6敗 0分	51	5	3	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×		×	○	△	×	○	○	×	×	○	○	○	○	○
ケンスウ	16勝 5敗 2分	50	6	2	×	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○		○	△	×	○	○	△	×	○	○	○	×	○
チン	11勝12敗 0分	33	12	22	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	×	×		×	×	○	○	×	×	×	○	×	○	○
キム	16勝 3敗 4分	52	3	5	○	○	○	○	○	○	×	○	○	△	×	△	○		△	○	○	△	×	○	○	○	○	○
チャン	11勝 0敗12分	45	7	3	○	○	△	△	△	○	−	○	−	△	○	○	○	△		○	△	△	△	○	△	○	○	−
チョイ	3勝19敗 1分	10	22	12	○	×	×	×	×	×	−	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×	○	○
ユリ	3勝19敗 1分	10	21	14	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	○		×	×	×	×	×	○	×
舞	16勝 4敗 3分	51	4	8	○	○	○	○	○	○	×	○	○	△	○	△	○	△	△	○	○		×	○	○	○	○	−
キング	19勝 0敗 4分	61	1	7	○	○	○	○	○	○	−	○	−	○	○	○	○	○	△	○	○	○		−	○	○	○	○
庵	10勝12敗 1分	31	14	−	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	○	×	−		×	×	○	○
影二	9勝11敗 3分	30	15	−	○	×	○	○	×	○	×	−	×	△	×	×	×	×	△	○	○	×	×	○		×	○	○
ビリー	15勝 8敗 0分	45	8	−	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	○	○		○	○
柴舟	2勝19敗 2分	8	24	−	×	×	×	×	×	×	−	×	−	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×
ルガール	4勝16敗 3分	15	20	−	○	×	×	○	×	×	×	×	−	×	×	×	×	×	−	×	○	−	×	×	×	×	○	

※表にある記号，および得点は以下のとおり。○……一方的に勝つ。＋3点　／×……一方的に負ける。＋0点　／△……相打ち。＋1点
／－ ……空振り，もしくは一方が行動可能で，ガードされてしまう。＋1点。
※順位は合計得点で決定。同点については，直接対決による結果で優劣をつけている。

総集編

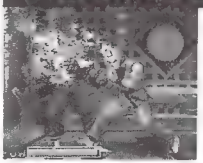
では，数ある名勝負の中から，より美しく，そして愉快なものを厳選してお届けしよう。とくに，影二VSジョーはリアルタイムで（実際にプレイして）確認してほしい。

京VSチン



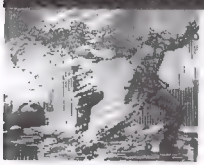
◀特別編。京がCボタンを押しつづけるかぎり、チンの炎を回避できるのだ

柴舟VSリョウ



◀あの龍虎乱舞が相手でも、炎を残しながら負けてしまう。涙なくして語れない

ルガールVSチョイ



◀せっかくのスリ抜け能力を活かしきれず、背後から攻撃されてしまうルガール

タクマVSケンスウ

◀ケンスウの勝ちと思ったら、たまたま蹴りを引っ込めたスキに龍虎乱舞が

ビリーVSハイデルン

◀ハイデルンの負けに見えるが、この直後ビリーをつかんでしまうのだ

タメ技対決（ラルフVSチョイ）

▲ちょうど無敵時間が切れたチョイに攻撃をたたきこむラルフ

▲しかし，最後のアッパーがチョイをスリ抜けてしまう

嵐は去った対決（影二VSジョー）

▲彼は最後の力をふりしぼった。「スクリュウウウゥ……」

▲「んナップワァァア……アア……ア？　あぁぁ……あぁぁぁ」

中間距離編　ダイアグラム

自分＼相手	通算成績	得点	順位	前順位	京	紅丸	リョウ	ロバート	タクマ	テリー	アンディ	ジョー	ハイデルン	ラルフ	アテナ	ケンスウ	チン	キム	チャン	チョイ	ユリ	舞	キング	庵	影二	ビリー	柴舟	ルガール
京	4勝13敗 6分	18	21	6		×	×	×	×	△	−	△	−	×	×	○	×	×	○	−	×	×		×	×	△	○	×
紅丸	14勝 4敗 5分	47	3	11	○		○	○	○	△	×	○	○	△	−	○	△	×	○	−	○	×	○	○	○	×	○	○
リョウ	5勝11敗 7分	22	17	21	○	×		△	○	×	×	×	×	○	×	△	×	×	△	×	△	×	△	○	△	×	○	△
ロバート	3勝12敗 8分	17	23	19	○	×	△		△	×	×	○	−	×	×	×	×	×	△	×	×	×	△	△	△	×	○	△
タクマ	8勝 8敗 7分	31	12	13	○	×	×	△		×	△		×	△		○	×	△	△	○	○	×	×	△	△	×	○	○
テリー	14勝 4敗 5分	47	3	7	△	△	○	○	○		○	−	○	○	−	○	×	×	○	−	○	×	○	○	○	×	○	○
アンディ	10勝 5敗 8分	38	7	16	−	○	○	○	△	×		○	○	△	×	○	○	△	○	×	−	×	○	−	−	×	−	○
ジョー	8勝10敗 5分	29	13	9	△	×	○	×	×	−	×		○	○	−	○	−	×	○	−	×	×	○	×	×	×	○	○
ハイデルン	4勝12敗 7分	19	20	22	−	×	○	−	○	×	×	×		×	×	×	×	×	△	×	−	×	○	−	−	○	−	×
ラルフ	9勝 7敗 7分	34	10	14	○	○	×	○	△	×	△	×	○		○	○	×	△	△	○	△	△	○	×	△	×	×	○
アテナ	10勝 6敗 7分	37	8	6	○	−	○		×	−	○	−	○	×		×	−	○	○	−	○	×		×	×	−	△	○
ケンスウ	6勝14敗 3分	21	19	17	×	×	△	○	×	×	×	×	○	×	○		×	○	×	○	○	△	×	×	×	×	×	△
チン	14勝 5敗 4分	46	6	4	○	△	○		○	○	×	−	○		−	×		×	○	−	○	×	○	×		×	○	○
キム	14勝 5敗 4分	46	5	3	○	○	○	○	△	○	△	○	○	△	×	×	○		△	○	○	△	×	○	○	×	○	○
チャン	4勝 9敗10分	22	18	5	×	×	△	△	△	×	×	×	△	△	×	○	×	△		×	△	△	○	○	△	×	○	△
チョイ	7勝 8敗 8分	29	14	17	−	−	○	○	×	−	○	−	○	×	−	×	−	×	○		○	×	○	×	×	−	△	×
ユリ	6勝12敗 5分	23	16	20	○	×	△	○	×	×	−	○	−	△	×	×	×	△	△	○		×		×	×	×		○
舞	18勝 1敗 4分	58	1	2	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	△	○	○		×	○	○	○	○	○
キング	7勝13敗 3分	24	15	10	×	×	△	△	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	○		○	×	○	○	△
庵	10勝 8敗 5分	35	9	−	○	×	×	△	△	×	−	○	−	○	○	○	○	×	×	○	○	×	×		△	×	○	○
影二	8勝 7敗 8分	32	11	−	○	×	△	△	△	×	−	○	−	△		○	×	×	△	○	○	×	×	△		×	○	○
ビリー	18勝 2敗 3分	57	2	−	△	○	○	○	○	○	○	○	×	○	−	○	○	○	−	○	×	○	○	○		○	○	○
柴舟	2勝17敗 4分	10	24	−	×	×	×	×	×	×	×	−	×	−	△		×	×	×	△	×	×	×	×	×		×	×
ルガール	4勝14敗 5分	17	22	−	○	×	△	△	×	×	×	×	○	×	×	△	×	×	△	○	×	×	△	×	×	×	×	

当たり判定の世界・番外編「TOP HUNTER(トップハンター) グランプリ'95」

見た目だけでは判別できない当たり判定の世界。ここでは，二つの技をブツけ合い，その結果によって，判定の優劣をつけてみよう。

なお，技ごとの攻撃判定と食らい判定の範囲については，右の方法で調べることができるので参考に。

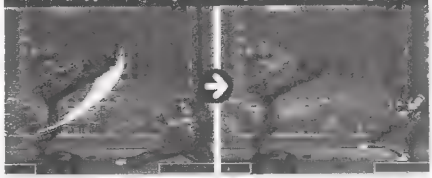
当たり判定の調べかた①

◀同じ技をブツけ合うと、攻撃・食らい判定の範囲が、それなりに推定できる

当たり判定の調べかた②

◀食らい判定の範囲を調べるには、その技と飛び道具をブツけるのが有効

ジェノサイドカッター(ルガール)VSしゃがみ弱K(京)

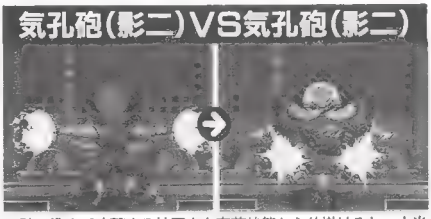


▲地面スレスレまで攻撃判定が広がっているジェノサイドカッターと，それにもっとも迎撃されやすい足払いの対決

カウンター攻撃(京)VSしゃがみ強K(アンディ)

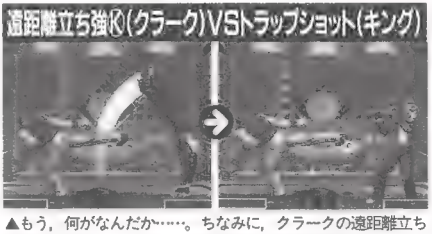
▲京のカウンター攻撃は攻撃判定が上下左右に広く，飛び道具を抜けられるほど低姿勢の攻撃にもヒットしてしまう

気孔砲(影二)VS気孔砲(影二)



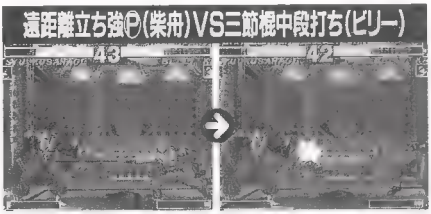
▲踏み込んで攻撃する技同士を密着状態から仕掛けると，大半はスカるものだが，これは例外。ヒザも攻撃の一環なのか？

遠距離立ち強K(クラーク)VSトラップショット(キング)



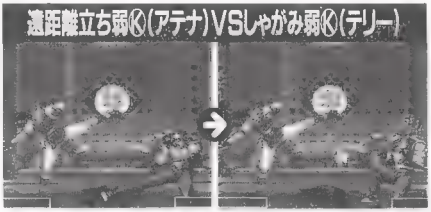
▲もう，何がなんだか……。ちなみに，クラークの遠距離立ち強キックは，ヒザから先の部分は食らい判定が存在しない

遠距離立ち強P(柴舟)VS三節棍中段打ち(ビリー)



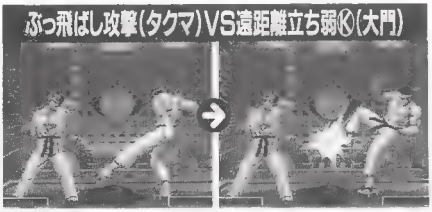
▲棒に食らい判定を持つ男。柴舟は見てのとおりで，こちらの技をツブしたうえに神懸につなげられる。うーむ……

遠距離立ち弱K(アテナ)VSしゃがみ弱K(テリー)



▲アテナの立ち弱キックは，軸足を上げて攻撃するため，足下の食らい判定が後方へズレる。それだけでもズルイのに……

ぶっ飛ばし攻撃(タクマ)VS遠距離立ち弱K(大門)



▲神懸もツブせる，驚異のアッパー（ヒジ打ち？）。ローキック系の攻撃は，ヒザ部分の食らい判定が大きいようだ

遠距離立ち強K(ルガール)VS遠距離立ち弱K(影二)

▲これといった使い道のないルガールの立ち強キックと，相手の足払いをツブすのに使える影二の立ち弱キックだが……

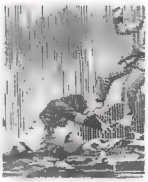
『THE KING OF FIGHTERS'96』出場チーム大予想

昨年の予想で，如月影二が今大会に出場することを的中させた（正解率3.5%）当局は，ジッチャンの名にかけて，次大会の出場者も予想することにした。

全国各地の諜報員から寄せられたデータをまとめ，最終選考に残されたのが，以下の7チームだ。でも，『～'96』が発売されなかったらどうしよう？

最有力候補／麻宮ア○○・チーム（中国代表）

◀青い道着（色ちがい）の格闘家。裡門きたね～



◀赤色の上着（色ちがい）を着た少年。イーン

◀酔拳使い。酒を飲むとパワー倍増。アイヤーッ

あのポリゴン対戦格闘ゲームとサイコソルジャーチームが合体。SNKとセガのクロスライセンス契約により，実現しても不思議ではないと言えるのかもしれないが（かなり弱気），心臓ドキドキもののチーム。

超必殺技 ア○○・スペシャル

このチームの超必殺技は，待機している仲間がやってきて，つぎつぎと連続技をキメていくもの。それにしても，色ちがいの赤色ケンスウって，やっぱり「狙っている」と思えてならないのだけど（また弱気）。

崩拳（C+D）

▲この技は，ジャケットを着た少年が相手をよろめかせ

鷂子穿林（↓C）

▲酔拳使いの老人が相手を後方へ吹き飛ばしたあとに

双掌（↓C）

▲掌底をたたきこむ八極拳の奥義である（声：千葉　繁）

とりあえず考えてみましたチーム集

新生アメリカンスポーツ・チーム

①ジョニー・マキシマム（ワールドヒーローズ2）
②ボビー・ネルソン（痛快GANGAN行進曲）
③マイケル・マックス（餓狼伝説）

上から順に，アメフト，バスケット，ボクシングの選手。ジョニーとボビーは知り合いらしい（似た必殺技を持つ）ので問題ないだろう。あとはマイケルの努力しだいか？

巨漢チーム

①アースクェイク（サムライスピリッツ）
②ジャック・ターナー（龍虎の拳）
③獅子王（風雲黙示録）

大きいことはいいことだ，という宣伝コピー的な理由で結成。どのメンバーも，原作で猛威をふるったキャラだが，ネオジオCD版だとロード時間が長くなりそう。

話にならないチーム

①羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）
②ホンフゥ（餓狼伝説3）
③秦　崇秀（餓狼伝説3）

勝ちゼリフ（音声）が，上から順に「お話になりませぬ」「話にならんちゃ」「話になりません」という，ただそれだけのチーム。でも，ボスが2人もいるので強そう。

ボーナス・チーム

①ボーナスくん（ギャラクシーファイト）
②街の荒くれ者（龍虎の拳2）
③腕相撲のオヤジ（餓狼伝説）

名前のとおり，ボーナス面に登場したキャラを集めたチーム。①以外はかなりムリがある。腕相撲の対CPU戦攻略パターンは，タイミングよくAボタンを連打すればOKだ。

新生ライバル・チーム

①努力（VS京）
②ナメクジ（VSテリー）
③ムカデなど（VSリョウ）

草薙家，極限流一派，ボガード兄弟を抹殺するため，新たに結成されたチーム。今回のメンバーも，それぞれが各キャラの宿敵になっているぞ。でも，「努力」って誰？

○ガール・チーム

①ルガール（KOF'94）
②オメガ・ルガール（KOF'95）
③セガール（???）

クロスライセンス契約シリーズ第2弾。三段オチのために結成されたチームだが，本当に出場が決定したら，ライバルとして，ア○ソニーが登場するのだろうか？

愛と追憶のドタバタ劇

Memorial Of Fighters

メモリアル・オブ・ファイターズ

闘い終わって日が暮れて。たぐいマレなる力を持った者たちの闘いは，第2ステージを終えた。コブシで語り合う愛と友情——そんな彼らの闘いの日々，そして後日談をお届けしよう。好評につき，前年の倍のページでお送りするメモリアル・オブ・ファイターズ。倍って，1ページ増えただけやん，という突っ込みは受け付けておりません。

ファイターズ異聞録

隊長物語

「最近，隊長の様子がおかしい……」とラルフ氏は語る。ルガールを倒し，妻子のカタキをとった今，気がつけば独り身。目標を失い，心のタガがはずれてもおかしくはない。まさか……。

◀なぜか、私とよく似た歩きかたをするんです それも、とても楽しそうに……（アテナ談）

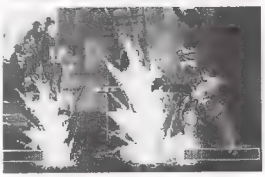
▶口に手を当ててホホと笑うときがあるみたいだけど……気のせいよね（舞談）

◀……いや～!!（ユリ談）……その手の職をあっせんしたおぼえはないんだけどねえ（キング談）

最近では，男性隊員を囲っているというウワサまで聞かれる。チョイ氏に話をうかがったところ，「手刀で斬るだけに，カマ斬り！　ウッキャー!!」

◀直後、ハイテルンが出現。チョイ氏の口に手を突っ込んで口封じ（笑）

テリー，潜在能力に半分目覚める



◀1.5連ゲイザー？

ジョー，霞み斬りに半分目覚める

◀影二との闘いでひらめいたジョー。まだ攻撃能力はないらしい

ルガール 恐怖の人体実験

最強の“商品”を開発するべく，日夜研究をつづけるバーンシュタイン財閥。クローンを2体組み合わせて，倍の能力を持たせることに成功した。

研究所長「まずは，麻宮アテナのクローンを合成したものです」

ルガール「ほう，なかなかのデキだ。麻宮アシュラとでも名づけるとするか。剣を6本飛ばす必殺技でも与えてやれ」

研究所長「つぎは……」

ルガール「死ね」

オロチの咆哮がこだまして，研究所長の体が電子機器の中にメリ込む。

ルガール「やはり，私自身がクローンと合体して，この美しい肉体を……」

ルガール，ボディビルに目覚める(完)

やる気のない人たち

晴れた空，そよぐ潮風――身も心もいやされていく，午後2時の浜辺。
京「……地中海まできて，なにやってんだ，オレたち」
リョウ「……」
京「……見ろよ，ハイデルンなんかすっかりくつろいでるぜ。……うしろのオッサンもヒマそうだしな」
リョウ「……」
京「チッ，立ってるのもかったりいぜ」
リョウ「……（ボリボリ）」

極限流空手とその仲間たち

KILL！でヤンス～

今回の大会で，おのれの格闘スタイルに限界を感じたハイデルンとチョイの斬り裂きコンビ。新たな力を得るべく，極限流空手の門をたたいた。
ハイデルン「こ，これが極限流空手の真髄なのか……!!!!」

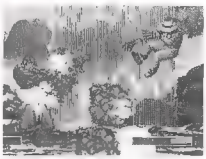
空中○○……

極限流空手が，宙を浮遊する究極奥義を体得――との情報を得た私は，サウスタウンにある秘密道場へ向かった。それこそ，マボロシの“空中龍虎乱舞”なのか……？　裏口から忍び込んだ私が見たものは……！

◀……ヤバイよ，それだけは

庵，驚愕する

庵「その技は……」
チョイ「これがホントのユリ折り！　ウッキャー!!」



リョウ，第4の飛び道具？

わずか1年で兄を越えるほど実力をつけたユリを見て，リョウ，一大決心――ユリのオリジナル技を習得する！　すでに，コマンドも「↓↘→＋ⒷorⒹ」で決定している，という話だ。

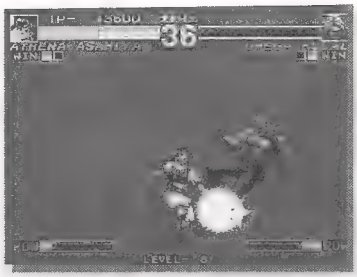
新・韓国奇行

……また最後はこれかよ……。

庵のキング・オブ・ファイターズ日誌・陰「復讐」

10／3
屈辱の日々……660年におよぶ，光と闇の二極構図に，いま……終演の刻がおとずれる。待っていろ……京。

――1回戦負け
ばかな……このオレが，貴様らごときに敗れるなどということは……，
おまえら……なんだ，その余裕の表情は。テーブルによりかかって余裕の表情を……この俺に，見せつけるというのか！　……このままでは終わらんぞ，八神家の復讐の炎が……きさまらを焼き尽くす……モヒカン！　オレを指さすな！　このままでは終わらんぞ……（以下，永遠にくり返し）



長崎 萌ちゃんに捧ぐ

アテナvsCPUスペシャル攻略

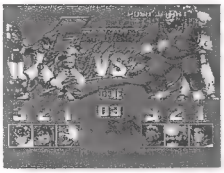
アテナの声優・長崎　萌ちゃんは，『KOF'95』でアテナを使っているが，まだエンディングを見たことがないそうだ。そこで，萌ちゃんを含めたアテナ使いのために，アテナだけの対CPU戦攻略パターンを伝授しよう。

基本パターン

ここでは，アテナでエンディングまで勝ち進むための攻略パターンを紹介する。パターンの大半は，対2P戦で有効なテクニックを流用しているので，アテナを使いこなすための入門編としても役立つことだろう。

なお，これらの攻略法は，あらゆる機種（業務用，ネオジオ・カートリッジ版，ネオジオCD版）とレベル（難易度）に対応させるため，「レベルが低いときや序盤のステージのみ有効」というパターンは割愛している。

余談だが，ネオジオCD版でアテナを使い，最後までコンティニューせずにクリアすれば，すべての特殊エンディング（→P.7～8）を見ることができるぞ。サイコソルジャーチームでクリアしてもいいが，ロード時間が短縮できるぶん，シングル戦のほうが手軽だ。



◀チーム戦で闘うときは，対CPU戦のページも参考にしたほうがいいぞ

サイコリフレクター・パターン

アンディなどに有効。相手の目前で弱リフレクターを連発すると，勝手に突っ込んでくることが多い。さらに，相手の起き上がりにリフレクターを重ねれば（弱強問わず。相手が倒れきったときに使う），また勝手に食らってくれる。ガードされたときは，弱リフレクターの連発からやり直そう。

◀ダウンさせた相手が倒れきったとき，リフレクターを使う（重ねる）と

◀勝手に食らってくれる。投げ返されないよう，攻撃の先端だけを重ねよう

フェニックスアロー・パターン

ジャンプの頂点付近から，フェニックスアローを連発するだけ。基本的には弱を使い，ヒットしたら，レバーを回しながらC連打で強にスリ替えて，追加ダメージを与えよう。対空技を多用するリョウや舞などには使用厳禁。

ヒットしたら

▶強にスリ替えてダウンさせる。その間にパワーをタメて，以下くり返し。相手が画面端にいれば成功率も上がるぞ

ガードされたら

◀弱をガードされたら，すぐにジャンプして，投げ返しを避けよう。強は反撃されないことを祈ってガードを固めるしかない

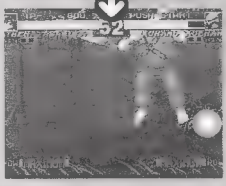
サイコボールアタック・パターン

互いが画面の端と端にいる間合いで弱サイコボールを撃ち，その直後に前方・大ジャンプで跳び込む。

ここで，相手が前方ジャンプしてきたら，すぐに空中ぶっ飛ばし攻撃を使って迎撃しよう。

相手がジャンプしなかったら，とりあえず空中ぶっ飛ばし攻撃をガードさせてから（場合によってヒットする），すぐに後方ジャンプ↓＋Dで逃げて，以下くり返し。地道で確実だが，長期戦になりやすいのが難点か？

◀発射直後に前方・大ジャンプ。少し前進してからの前方ジャンプでも可

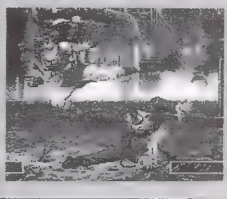


◀相手が前方ジャンプしたら，すぐに空中ぶっ飛ばし攻撃で迎撃しよう

※誌面の構成上，技名を以下のように略しています。サイコボールアタック→サイコボール／サイコリフレクター→リフレクター／フェニックスボム →ジャンプ↓＋D（正確には↓要素＋D）／シャイニングクリスタルビット →クリスタルビット

遠距離立ち強キック・パターン

画面端でレバーを←に入れながら待ち，相手が遠距離立ち強Ⓚが届く間合いに踏み込んだら攻撃する。VS紅丸&舞は，間合いの外で立ち強Ⓚを連発すれば，相手の攻撃をツブしたり，攻撃後のスキに攻め込めるぞ。



◀足払いを回避しながら反撃。レバーは←に入れておくことを忘れずに

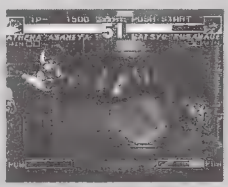
しゃがみ強キック・パターン

しゃがみ強Ⓚを相手の目前で空振らせる（こまめに連発する）と，相手がダッシュや攻撃したところにヒットする。たまに跳び込んでくるが，引きつけてのしゃがみ強Ⓟで迎撃可能。ジョーと序盤の相手に有効だ。

◀この間合いで空振る。しゃがみ強Ⓟは，めくりジャンプも迎撃できるぞ

フェニックスボム・パターン

CPUキャラは，ジャンプ↓＋Dに対してガードを固める習性がある。写真の利用法に加え，ガード後の反撃を攻撃避け→通常投げや，リフレクターで反撃することもできる。前者はリョウやラルフ，後者はアンディに有効だ。



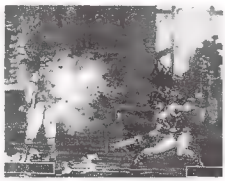
◀後方ジャンプ↓＋Dで相手を足止めしながら間合いを離す。かなり重要

超必殺技（大道芸）パターン

CPUキャラは超必殺技に対し，同じような行動しかとらないので，パターンにハメやすい。もっとも，大半の相手がガードを固めるため，おもにケズリを狙っていくことになる。なお，相手の起き上がりに密着してクリスタルビットを重ねる場合，チンと柴舟は無敵技で反撃してくるので，少し間合いを離してから重ねるようにしよう。

また，一部のキャラには，ちゃんと超必殺技をヒットさせる方法や，飛び道具の連射（→P.282）によるパターンが通用する。弱フェニックスアロー→超必殺技の連続技も忘れずに。

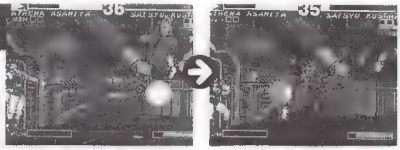
◀こんな状況では，飛び道具を消す直前に↓↙←＋Ⓟを入力するといい



▶大門，舞，チャン，チョイは，超必殺技に直接反撃してくる。要注意

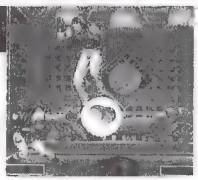
連射パターン

▶飛び道具を切れ目なく連射するだけで「跳ばせて落とす」になる。弱の連射が効かない相手には，弱→強のくり返しが有効



VS ロバート

中間～遠距離で発射待機すると，相手が跳んでくるので発射&迎撃する。クラークにも有効。



◀相手のジャンプが頂点に達したら，Ⓟを離そう

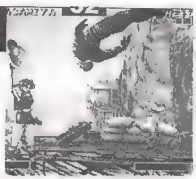
VS ジョー

発射待機すると，タイガーキックやスクリューアッパーを空振るので，攻撃後のスキに発射。

◀～アッパーの竜巻が消えはじめたら強を発射

VS ハイデルン

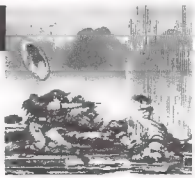
発射待機すると，ネックローリングで自爆してくれる。前進してきたら，すぐに発射すればヒット。



◀実用的な大道芸。前進への対応は早めに

VS チン

発射待機すると，ダッシュ（回転的空突撃？）してくるので，すぐ発射すればヒットする。



◀VSハイデルンに近い。とにかく転がったら発射

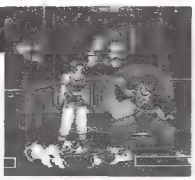
VS 影二

遠距離からクリスタルビットを使うと，骨破斬りで自爆してくれる。紅丸にも可能。

◀紅丸にはガードされやすいが，影二なら確実

VS 柴舟

相手の起き上がりに少し離れ，早めにクリスタルビットを重ねると，鬼焼きで自爆してくれる。



◀写真の間合いで，早めに重ねること

※クリスタルシュートを使うとき，コマンドのⓅを押しつづけると，発射直前のポーズで待機できる。この状態を，当コーナーでは「発射待機」と表記している。

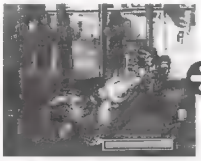
相手別パターン

前述のパターンが，どのキャラに有効かを，下の表にまとめてみた（×→△→○→◎の順に有効度が増していく）。「連射」の欄での「弱→弱」は，連射パターンにおいてサイコボールをひたすら弱で撃ちつづけた場合，「弱→強」は，弱→強→弱→強→……と交互に撃ちつづけた場合を意味している。

右に，基本パターンが通用しにくい相手への対処法も紹介しておこう。

VS 京，ユリ

強フェニックスアローをめくりでガードさせると（パワーMAX時は正面からでないとダメ），相手は飛び道具を撃ってくるので，前方ジャンプ直後の強フェニックスアローを使えば，無防備の相手にヒットする。あとは，起き上がった相手に，めくり強フェニックスアローを重ねればOKだ。



▲めくりで仕掛け，最後の攻撃の先端をガードさせると

▲相手は高確率で飛び道具を撃つので，前方ジャンプから

▲強フェニックスアローでダウンさせる。以下くり返し

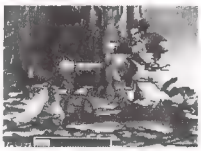
●アテナの対CPU専用パターン成功率一覧表

相手＼パターン	弱フェニックスアロー	強フェニックスアロー	サイコリフレクター	サイコボール	遠距離立ち強キック	しゃがみ強キック	フェニックスボム	クリスタルビット	連射 弱→弱	連射 弱→強	備考	総合評価
京	△	◎	△	△	○内	△	△	○	△	△	近距離からジャンフすると鬼焼きで迎撃されやすい	甘口
紅丸	×	△	△	×	○外	×	△	◎	○	△	立ち強Ⓚは空振る間合いで。跳び込みはガード後に投げる	中辛
大門	△	△	×	△	△外	△	△	×	×	○	雲つかみ投げにさえ注意すれば弱フェニックスアローでOK	辛口
リョウ	×	×	△	×	△外	×	○	○	○	×	重ね飛燕疾風脚に注意。跳び込みはガード後に投げる	激辛
ロバート	×	△	△	○	×	△	△	○	×	○	ジャンプ直後のぶっ飛ばし攻撃によるスカし投げも有効	中辛
タクマ	△	△	×	△	×	×	△	△	△	○	しゃがみ弱Ⓚによる誘いをカンペキにこなそう	激辛
テリー	△	△	×	△	○内	△	×	○	△	○	突進技が強力なので待ちに徹すること	中辛
アンディ	△	△	◎	×	○外	△	○	○	○	×	まずは前方ジャンプ↓+D→強リフレクターで転ばせる	激甘
ジョー	×	×	×	×	△内	○	×	△	○	×	クリスタルシュートを使うときは飛び道具の連射に注意	辛口
ハイデルン	△	×	×	△	×	△	×	△	×	×	サイコボールはネックローリングで返されやすい。要注意	辛口
ラルフ	△	△	△	○	△内	×	○	○	△	○	空中ぶっ飛ばし攻撃で跳び込むだけでOKかも	甘口
クラーク	△	△	○	△	×	△	○	○	△	○	最初にダウンさせるのは強リフレクターが無難	辛口
アテナ	○	△	△	×	○外	×	△	○	×	×	立ち弱Ⓟで跳ばせて落とす。余計なことはしない	激甘
ケンスウ	×	△	△	×	×	×	△	○	△	△	スタート時より少し手前が立ち弱Ⓟの有効な間合い	辛口
チン	△	△	△	○	×	×	×	○	○	×	パターンでのサイコボールは強を使うこと	中辛
キム	×	×	×	△	△外	△	△	○	○	×	基本は待って立ち強Ⓚパターン。あとは流星落しだいか?	激辛
チャン	○	△	×	○	×	×	△	△	×	○	右側に移動したほうが，鉄球大回転で迎撃されにくい	中辛
チョイ	△	△	△	△	△外	○	○	○	△	×	専用パターンで。飛翔空裂斬は引きつけて攻撃避け→投げ	中辛
ユリ	○	◎	○	○	○外	×	△	○	○	×	めくり強フェニックスアローをメインに	甘口
舞	×	×	×	△	○外	×	×	△	○	×	超必殺技は遠距離で使わないと龍炎舞に負ける	辛口
キング	△	△	×	○	×	×	×	○	×	○	めくり弱フェニックスアローを連発しまくるのが有効	甘口
庵	×	×	△	△	○内	×	×	○	×	○	基本は立ち強Ⓚ。攻撃避けを使われても攻めつづけること	中辛
影二	×	×	○	×	△外	△	×	◎	×	×	目前の弱リフレクターでダウンさせる。飛び道具は使用厳禁	中辛
ビリー	△	○	×	×	×	×	×	○	×	○	対空技を多用されたら，三角跳びからフェニックスアロー	辛口
柴舟	×	×	△	×	△内	×	×	△	○	×	ランクが低ければ前進→遠距離立ち強Ⓚだけでも勝てる	辛口
ルガール	×	×	○	×	×	△	×	△	×	×	可能ならカイザーウェーブはリフレクターで跳ね返そう	激辛

VS アテナ&ケンスウ

遠距離立ち弱Ⓟを相手の目前（確実に届かない間合い）で空振らせ，VSアテナは前方ジャンプ，VSケンスウは龍連牙を誘う。前者はガード後に投げるか下をくぐってしゃがみ強Ⓚで迎撃，後者はガード後に投げよう。

◀対アテナは，このパターンさえ知っていればラク。跳び込みへの対応は確実に



▶VSケンスウは，画面端で待ち，レバーを←に入れておくのがポイント

VS チョイ

立ち弱Ⓟによるケンセイや，後方ジャンプ↓＋Dで，互いが画面端にいる状況をつくり，強サイコボールを撃つ。

相手が跳び込んできたら，その場で弱リフレクターを使うと，着地→攻撃してきた相手にヒットするぞ。

◀強サイコボールで跳ばせる。回転飛猿斬はしゃがみ強Ⓚの先端で迎撃しよう

◀その場から動かずにリフレクターを使えば，相手の着地・足払いをツブせる

VS 龍虎の拳チーム

全員が強敵。中間距離でガードを固めつつ，VSリョウは立ち弱Ⓚ，VSタクマはしゃがみ弱Ⓚで飛燕疾風脚などを誘い，ガード後にしゃがみ強Ⓚか通常投げで反撃するしかない。

最終兵器の連射パターンも，全員がクリスタルビットに飛び道具を連発してくるため，クリスタルシュートへ移行しづらい。飛び道具を消す直前にコマンドを完成（強が理想）させたら，そのままボタンを離し，最短の動作でクリスタルシュートを発射しよう。

VSロバートについては，跳び込みやすく（龍牙を多用しないため），サイコボールやしゃがみ強Ⓚパターンが通用するぶんラクかも。

VS 草薙柴舟

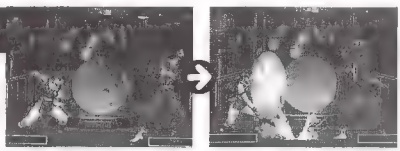
スタート直後，後方ジャンプ↓＋Dで間合いを離す。そのとき，相手がジャンプや攻撃をしていなかったら，その場でぶっ飛ばし攻撃→弱リフレクターを仕掛けよう。ぶっ飛ばし攻撃に対する相手の反応は，間払い，跳び込む，何もしない，のいずれかで，最後以外はリフレクターで反撃できるぞ。

これをくり返しながら，少しずつ前進して，パターンにハマりやすいスタート時の間合いに調整しよう。相手が不利になると，ぶっ飛ばし攻撃への対応は跳び込みだけになるので，サイコソードや早めのクリスタルビットで迎撃してもいいだろう。

画面端に追いつめられたら，遠距離立ち強Ⓟ→攻撃避けのくり返しで神懸を誘い，立ち強Ⓟや通常投げで反撃することもできるが確実ではない。

オススメのパターン

▶ぶっ飛ばし攻撃→弱リフレクター（→少し前進）が強力。相手がダウンしたら，間合いを調整したあと，パワーをタメよう



仕切り直すには？

◀後方ジャンプ↓＋Dで逃げるか，本文の立ち強Ⓟ→攻撃避けパターンで間合いを離す

VS オメガ・ルガール

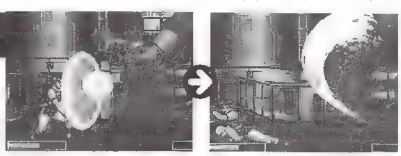
とりあえず，スタート直後は強リフレクターを使おう。相手が間合いを離したら，攻撃避けを使いつつ，スタート時の間合いに調整。そこで強リフレクターを連発すれば，ルガールが跳び込んできたところにヒットするぞ。

相手がダウンしたら，起き上がりにリフレクターの先端を重ね，その場でしゃがみ弱Ⓚを連発すると，ジェノサイドカッターを誘える。直後に，前進→ぶっ飛ばし攻撃でダウンさせて，以下くり返し。密着状態からリフレクターを重ね（絶対にガードされる），弱リフレクターを2回つづけてガードさせても，同じ間合いに調整できるぞ。

画面端に追いつめられたら，リフレクターを連発するか，相手が画面中央に移動するまで待ち，しゃがみ弱Ⓚでジェノサイドカッターを誘おう。

オススメのパターン

▶リフレクターの先端を重ね，しゃがみ弱Ⓚ連打でジェノサイドカッターを誘う。画面端に追いつめれば，成功率も上がるぞ



仕切り直すには？

◀中間距離が目前で弱リフレクターを連発し，自爆を待つしかない。ダークバリヤーは無視

Official Stories

オフィシャル・ストーリーズ

『KOF'95』が発表されたとき雑誌社に配られた，各チームの設定ストーリーをここに載録する。それぞれのチームがなぜ大会に出場することになったのか，その理由がわかるぞ。

★ 主人公チーム ★

京が修行から日本に帰ってくるという情報を聞きつけた紅丸と大門は，京をむかえに港まできていた。

紅丸「まったく，やっと帰ってきやがったか！」

大門「さて，どれだけ強くなったかのう……」

京が乗っていると思われる船が到着したとき，仮面をかぶった一つの影が彼ら2人に襲いかかった。その攻撃は鋭く，紅丸と大門の力を持ってしても，避けるのが精一杯であった。

紅丸「な，なんだこいつは!?」

大門「うむ。妙にすばしっこいやつだ！」

そのとき，2人に襲いかかった影の仮面を，どこからともなく飛んできた炎がかすめた。

影「くっ……！」

炎の飛んできた方向を見た一同の目には，指先についた炎を吹き消す京の姿が映った。

京「何やってんだ，2人とも」

紅丸「きょ，京か?!」

京の炎がかすった影の仮面は割れて地面に落ちた。その中の顔はなんと1年前に彼らをルガールのもとに案内した秘書だった。

紅丸「お，おまえは!?」

秘書「フッフッフッ……さすがに3人そろわれるとこちらの分が悪いですね。今回の仕事はこれをあなたがたに届けることですから，この辺でおいとまさせていただくわ」

ルガールの秘書はふところから，1通の招待状を取りだした。

秘書「キング・オブ・ファイターズ'95の招待状です。ぜひともあなたがたには参加していただきたいとのことです……では，また会うときを楽しみにしていますよ」

そう言うとルガールの秘書はすばやく走り去った。

紅丸「あっ，ま，待ちやがれ！」

京「……まったく，そうぞうしいな。帰ってきたとたんにこれかよ。でもまあおかげで退屈はしなくてすみそうだな」

紅丸「ああ。おもしろくなってきやがったぜ！　それにしても，あの女がきたということは，まさかルガールが……!?」

京「ルガールか……！　だったら，なおさらだな！」

紅丸「てことは……またおまえらがメンバーかよ。しかたねぇなぁ……！」

大門「うむ，おぬしたちと戦うことができぬのはいささか残念だが，それもよかろう」

京「よし……！　じゃあ，行くか！」

こうして3人は，再びチームを組み「キング・オブ・ファイターズ'95」へ参加することを決意したのだった。

★ 龍虎の拳チーム ★

サウスタウンの極限流空手道場で，修行中のリョウのもとにロバートがあわてて飛びこんできた。

ロバート「お〜い，リョウ！こんなもんがきとったけど見たか!?」

そう言って突きだした手に持っているのは，キング・オブ・ファイターズの招待状であった。

リョウ「ん？　なんだ……。ああ，これか。これならばおれのところにもきていたよ」

ロバート「あ，なんやそうなんか……。にしてもやリョウ，ユリちゃんはこのことを知っとんのか？」

リョウ「いや，ユリからはまだ何も言ってきていないからたぶん知らないと思うが……。そういえば，今日から海外旅行に行くって言ってさっき家をでたばかりだな。ちょうどいい。ロバート。招待状のことはユリには絶対に言うなよ」

ロバート「ああ，わかっとるて。でもなリョウ，ええかげんその過保護はやめたほうがええんとちゃうか？　ユリちゃんかてもう立派な格闘家やで」

リョウ「ばかやろう！また前回のような危険が待っているかもしれないんだ。それに，ユリは格闘家としてまだまだ未熟だ」

ロバート「はあ……。まあワイはどっちでもええねんけどな」

大きな旅行カバンを持って空港を歩いているユリ。しばらく歩いて，ふと立ち止まる。

ユリ「へへ。お兄ちゃんは私がキング・オブ・ファイターズのことを知らないと思っているみたいだけど，前回の参加者にはちゃんと招待状は届いているのよ！　さあ，待っててね舞さん，キングさん」

そのまま去っていくユリ。場面は再び道場に移る。

リョウ「ところでだな，ロバート。今回の参加メンバーだが，どうする？」

ロバート「そやなぁ，師匠の体はもうかなりガタがきてるみたいやしなぁ」

タクマ「おいおい，わしをのけものにするつもりか！」

道場の奥からタクマが現れる。

リョウ「お，親父！」

ロバート「し，師匠！」

タクマ「わしは極限流の創始者だぞ！　この体，多少のガタがきているとはいえ，まだまだおまえたちには負けはせん。なんなら試してみるか，ロバート」

ロバート「い，いやあ。師匠の強さは身にしみてわかってます。ほな，前回同様この3人でチームを組むということでOKやな！」

リョウ「ああ，オレはかまわないぜ！」

ロバート「ほな，決まりやな。よっしゃあ，やったるでぇ！」

だが，タクマは直感していた。ルガールが生きていることを。そして，今回の大会が自分の最後の戦いになるかもしれないということを。タクマは心の中でつぶやいた。

タクマ「今回はかなり苦しい戦いになりそうだ。リョウよロバートよ。今度ばかりはさすがにワシの格闘家人生も終わりになるかもしれん。だが，極限流はおまえたちが立派についでくれると信じているぞ……」

★ 餓狼伝説チーム ★

地中海のある小島にて修行中だったテリーとアンディのもとにジョー・ヒガシがたずねてきた。

ジョー「テリー，アンディ！　2人ともせいがでるなあ」

テリー「よう，ジョーじゃねえか。いま着いたのか？」

ジョー「ああ……。ところで，さっきホテルによってきたんだが，オレたち宛てにこんなものがきてやがったぜ！」

そう言ってジョーはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取りだした。

アンディ「こ，これは！ キング・オブ・ファイターズの招待状!?」

テリー「おいおい，またかよ。いったいどういうことだぁ」

ジョー「さぁね。あっ，それと，さっきまで舞ちゃんもいたんだがな……」

アンディ「えっ？　ちょ，ちょっと待て。ひょっとして舞もきてるのか……」

ジョー「ああ，きてたことはきてたんだが，この招待状を見たとたん，どうせアンディはあなたたちと組むんでしょ！って，怒ってまた飛行機に乗ってどっか行っちまったぜ！まったくアンディは女泣かせだなぁ！」

アンディ「な，なんでそうなるんだ！　まあ，たぶん舞は前回のメンバーとチームを組むつもりなんだろう。また強敵になるな」

テリー「それにしても，今度の大会はいったい誰が主催者なんだ？　ルガールは前回死んだはずだし……。まさかギースやクラウザーが……！」

ジョー「そのことだがな，キング・オブ・ファイターズの招待状といっしょにこんなのもきてたぜ」

ジョーはふところからキング・オブ・ファイターズのほかにもう1枚の手紙を取りだした。

アンディ「これは……」

手紙をだしてそれを読むテリー。

テリー「テリー君，アンディ君，ジョー君。この手紙が届くころにはちょうどキング・オブ・ファイターズの招待状が届いていると思う。前回同様あいにく私は参加することができないのだが，今大会にはちょっとした余興を用意しておいた。ぜひ楽しんでくれたまえ。君たちが優勝することを祈っている……。―ギース・ハワード―」

アンディ「ギースが，この大会に何か仕掛けているというのか!?」

ジョー「ふ～ん。まあなんにせよ，これで今回の主催者はギースじゃねえってことがはっきりしたってわけだ」

アンディ「それじゃあ，クラウザーなのか!?」

ジョー「いや，そりゃわかんねえぜ……」

テリー「アンディ，ジョー。いまはそんなことどうでもいいじゃねえか。世界のどこかでキング・オブ・ファイターズという名の格闘大会が開催されるっていうのなら，当然，オレたちも出場しなきゃならねえってことだよ！」

ジョー「へッ，そうだな，そのとおりだ！　とにかく出場して勝ちゃいいんだよ！」

テリー「よし，そうと決まればさっそく準備にかかるか」

アンディ「ああ！」

ジョー「よっしゃあ！　またまた暴れてやるぜ！」

★ 怒チーム ★

ある日，傭兵部隊の総帥ハイデルンは，悪夢にうなされて目をさました。

ハイデルン「クッ，まただ……。また，サンドラとクララの夢が……。ルガールは倒したというのに，まだおまえたちの魂は救われていないのか……」

つぎの日，ハイデルンが部下の訓練にいそしんでいるとき，クラークが大慌てでハイデルンのもとに姿を現した。

クラーク「隊長！　こ，こんなものが届いていました！」

ハイデルンのもとで，部下たちを訓練していたラルフもその騒ぎに，2人の近くまで歩みよってきた。

ハイデルン「ムッ！　これは!?」

ラルフ「キング・オブ・ファイターズの招待状!?　しかも，この［R］の印は……！」

ハイデルンは無言で，手紙を開けて中を読んだ。

ハイデルン「なるほど……。もし，この［R］がルガールならば……いや，たとえルガールでなくとも，国際警察でなく直接私に届けられたのだ。わが部隊の名誉にかけても，この大会に出場するしかあるまい」

ラルフ「隊長。わかってると思いますが，その大会には1人じゃ出場できませんぜ」

クラーク「そのとおり！　ぜひ我々もいっしょに」

ハイデルン「フッ，おまえたちに言われずとも，もとよりそのつもりだ。よし！　ラルフ！　クラーク！　今より我が部隊は特別任務にてキング・オブ・ファイターズに参加する！」

ラルフ，クラーク「了解！」

ハイデルン「この［R］！　ルガールにまちがいない……。まさか，生きていたとは……。ルガール！　貴様の挑戦状，しかと受け取ったぞ！」

★ サイコソルジャーチーム ★

1995年8月。チン・ゲンサイの修行場で修行していたアテナとケンスウは突然何か異様な感覚に襲われた。

ケンスウ「な，なんや!?　……おい，アテナ。今何か感じへんかったか!?」

アテナ「うん。何かすごい嫌な感じが体を突き抜けたような…」

ケンスウ「う～ん……なんや嫌な予感がするなぁ……」

2人が会話しているところにチンが姿を現した。
チン「2人とも，ついに悪の気を感じられるほどに成長したようじゃのう」
アテナ「あっ，お師匠さま。……今の感じ……あれが悪の気なのですか？」
チン「うむ。しかも，この気は以前感じたことのある恐ろしく巨大で邪悪な気じゃな」
チンはそう言って，懐から1通の招待状を取りだした。
チン「これじゃよ」
アテナ「そ，それは……！」
ケンスウ「キング・オブ・ファイターズ!?」
アテナ「そ，そんな……。いったいどういうことなんですかお師匠さま！」
チン「どうやら，やはりあやつは死んではおらんかったようじゃな」
アテナ「ル，ルガールが……」
ケンスウ「生きていたやて!?」
チン「どうする？　前回のような危険が待ち受けているのはまちがいないぞ。それを承知で出場するかな？」
ケンスウ「はぁ～？　何ゆうてんねんなお師匠さん。おれらこういうときのために修行してるんとちゃうんか!?」
アテナ「そうよ。今，私たちが戦わなくてどうするの!?」
チン「……うむ，その言葉を待っておったぞ。じゃが，当然前回のように数多くの強者との対戦は避けられぬぞ！」
ケンスウ「望むところや！　オレかて1年前のケンスウとはワケがちがうで！」
アテナ「うん，そうよ！　この1年の修行の成果を見せてあげましょう」
ケンスウ「よっしゃ，決まりやな！　ほなまたキング・オブ・ファイターズでひと暴れしてくるか！　ハッハッハッハッ！」
無邪気にはしゃぐ2人。それを見て少し心配になるチンであった。
チン「……う～む，本当に大丈夫かいな……」

キムチーム

ある，晴れた日の午後。チョイ・ボンゲとチャン・コーハンの2人は，キムとの修行の休憩に入っていた。
チョイ「は～ぁ……まったく，くる日もくる日も修行で，もううんざりでやんすよ」
チャン「ああ。……かといって逃げだしてもすぐ捕まるしなぁ。キムのダンナにも困ったもんだな」
チョイ「いっそ，2人で襲ってやるでやんすか？」
チャン「それができりゃあ，とっくにやってるよ」
チョイ「さいでやんすねぇ……」
チャン・チョイ「は～あ……」
途方にくれていた2人にキム宛ての手紙が届けられた。
チョイ「ん？　なんでやんすか」
チャン「こ，こりゃあ！キング・オブ・ファイターズの招待状だぜ！」
チョイ「え～またでやんすかぁ。もういいでやんすよぉ，あんな骨折り損のくたびれもうけな大会なんて……」
チャン「ん？　ちょっと待てよ。この招待状にも前回と同じ［R］のイニシャルが書いてあるぞ」
チョイ「はぁ？　まさかあのルガールとかいうダンナでやんすか？　でも，あのダンナはあのときに……」
チャン「ああ，死んだはずなんだがなあ……。おい！　いいことを思いついたぜ」
チョイ「なんでやんすか？」
チャン「この大会に出場してだな，またあのダンナに会うんだ。そしてだな，そのときにあのダンナにたのみこんで仲間にしてもらうんだよ！　そうすれば，こんなつれえ日々ともおさらばってわけだ。どうだ！」
チョイ「おお！　ナイスアイデアでやんすねぇ。それでいくでやんすよ」
そのとき，ランニングから帰ってきたキムが2人の前に姿を現した。
キム「よし，2人ともそろそろ修行をはじめるか！」
チョイ「あっ，キムのダンナ。こんなものが届いてるでやんすよ」
チョイは，キング・オブ・ファイターズの招待状をキムに手渡した。
キム「ん？　なんだ……おお！　キング・オブ・ファイターズの招待状ではないか！　やはり，今年もきたか。これでこそ修行したかいがあったというものだ。よし！　さっそく大会にそなえて明日からは練習量を倍にするぞ！」
チョイ・チャン「えっ，ええ～!!」
チョイ「何かとんでもないことをしてしまったような気がするでやんすよ……」
チャン「ん，ま，まあ，大会まで辛抱すりゃあなんとかなるんじゃねえか……」
チャン「そ，そうでやんすねぇ……」
チャン・チョイ「ハ，ハッハッハッ……」
キム「何を話しているんだ2人とも！さあ修行をはじめるぞ！」
チョイ・チャン「は，は～い」

女性格闘家チーム

キングは自分が経営しているバーの後片づけをしていた。ふと，時計を見上げたキングはため息まじりにつぶやいた。
キング「そろそろくる頃ね」
そう思った瞬間に，元気にユリが店に飛びこんできた。
ユリ「こんにちはぁ！　キングさぁん!!」
キングはその元気に圧倒されたように
キング「はぁ……。やっぱりねえ……」
ユリ「あれぇ……驚かしてやろうと思って，せっかく何も言わずにイギリスまできたのに，なんで驚かないの!?」
キング「あのねぇ……」
そのとき玄関が開いて舞が飛びこんできた。
舞「キングさん！　こんにちはー!!」
ユリ「あ～舞さんだぁ！　こんにちは」

舞「あっ，ユリちゃん！　ひさしぶりぃ」
キング「は～あ……。あなたたちの行動パターンって，まったく予想どおりね」
舞「あら，お見通しだったの……」
キング「私のところにもこれがきていたからね……」
　そう言ってキングはふところからキング・オブ・ファイターズの招待状を取りだした。
ユリ「なぁんだ。なら話は早いわ。また一緒にチーム組みましょう」
キング「う～ん……」
舞「どうしたの？　キングさん。まさか……」
キング「残念だけど…私，今回はやめておこうと思ってるの」
ユリ「え～！　な，なんでなんですか!?　キングさんがいないと私たち……」
舞「そうよ！この3人以外にメンバーなんて考えられないわ！」
ユリ「理由を聞かせてください！　理由を！」
　キングは，しばらくうつむいているが，そのうち肩を震わして笑いだす。
キング「ク，ク，ク，アッハッハッハッ!!」
舞・ユリ「……？」
キング「冗談だよ」
ユリ「あ～!!」
舞「もう～！　ひどいなぁ，だますなんて……」
キング「ごめん，ごめん。2人を見るとつい……」
舞「で，結局のところはどうなの？」
キング「一度あなたたちに火つけられちゃったからね。この1年が待ち遠しかったくらいさ」
ユリ「やったぁ！　よぉ～し，見てろよぉ，お兄ちゃんたち」
舞「これで，再び最強女性格闘家チームの登場ね！」
キング「2人とも，出場するからには狙うは当然優勝よ。いいわね」
舞・ユリ「ええ!!」

★ライバルチーム★

　暗闇を1人歩いている人影がある。その人影は如月影二であり，如月がしばらく歩いているとそこに空中からビリー・カーンが襲いかかった。2人は，お互いの技をだしあい，相討ちになったかのように見えたが，如月の拳はビリーの眉間ギリギリで止まっていた。
ビリー「……なぜ，拳を止めた」
如月「おぬしが，棒を止めたからだ」
　ビリーの棒は，如月の喉元ギリギリで止まっていた。2人はゆっくりと離れた。
如月「フム。確か，ぬしの名前ビリー・カーンとか言ったな。私に何用だ」
ビリー「フッ。まあ待て，もう1人役者がそろってからだ……」
　そう言った瞬間に，何者かが放った青白い炎が2人の間を走った。
如月「むうっ！　なにヤツ!!」
　暗闇の中から，ゆっくりと人影が現れ，その片手には顔面血まみれでまるで死人のようになった男が頭をワシづかみにされてズルズルひきずられている。
八神「フッフッフッ……つまらん真似をしよって……どういうつもりかは知らんが，この程度の男でオレを殺れるとでも思ったのか……」
　八神はそう言うと，つかんでいた男をビリーの前に投げだした。
　じつは，八神にボロボロにされた男は，ギースの配下の中でも腕利きの格闘家であった。
八神「人をこんなところに呼びつけておいて，たいしたご挨拶だな……。で……今度は，どっちが先に死にたいんだ……」
ビリー「フンッ，青二才が。黙っていればつけあがりやがって。なめるな！」
　三節棍を構えたビリーだったが，何かに威圧され，それ以上動くことができなかった。
ビリー「な，なんだ……」
　ビリーはゆっくりと近づいてくる八神の背後に異様な影を見たような気がした。
ビリー「こ，このオレが一歩も動くことができないだと……。貴様はいったい……！」
八神「俺か？　俺は……」
　八神，手にブワッと炎をまとう。
八神「八神……庵」
如月「や，八神だと！」
ビリー「八神……！　そうか……この男が！」
八神「……死ね」
ビリー「待て！」
　その言葉に，張りつめていた緊張感は解かれた。
ビリー「さすがだな。2人とも期待以上の人材だ」
如月「なんだと？　どういうことだ！」
　ビリーは懐からキング・オブ・ファイターズの招待状を取りだす。
ビリー「こいつを見てみな」
八神「……キング・オブ・ファイターズの招待状か。それがどうした」
ビリー「当然，出場するんだよ。おれたちがチームを組んでな！どうだ！お前たちにも損な話ではないと思うが……？」
八神「……キング・オブ・ファイターズか……。たしか，草薙　京が出場していたな……。フッ……おもしろい，ヤツを殺すにはよい余興かもしれん……」
如月「ふむ，なるほど。私も極限流空手との決着をつけるためには……」
ビリー「よし，では決まりだな……！」
八神「いいだろう。だが，一言だけ言っておく。オレのことを仲間などとは思わないことだ。利用できるものは利用する。オレにとっては，ただそれだけのことだからな」
如月「当然だ。こちらもその気は毛頭ない！　では，大会で会おう。さらばだ！」
　立ち去っていく2人。
ビリー「フッフッフッ，ギース様。これで役者はそろいましたよ。ハッハッハッハッ！」

日本語版/英語版完全対応

メッセージ Library

ゲーム中に使用されている数々のメッセージを，A.A.シリーズではすっかりおなじみの日本語↔英語完全対応でお届けしよう。エンディングのメッセージはP.136を参考に。

勝利メッセージ

主人公チーム

★草薙 京

VS主人公チーム
「どうだい本物の炎は！　なまじ真似すると怪我するぜ！」

VS龍虎の拳チーム
「1年経ってもその程度とは，極限流も先が見えてるな！」

VS餓狼伝説チーム
「オレ達と戦って敗れたんだ，もう潮時だと思うぜ，なあ先輩方よ！」

VS怒チーム
「俺の拳は灼熱の炎！　あんたらに，この炎は消せねえよ！」

VSサイコソルジャーチーム
「格闘家も格闘芸人になっちまうと，もうおしまいだな！　あばよ！」

VSキムチーム
「およそ格闘家として呼べるものじゃねえと思うがな！　そうだろ！」

VS女性格闘家チーム
「なめて相手するとヤバかったぜ！　さすがは大会出場者だな！」

VSライバルチーム
「八神よ！　オレを殺すには力不足だぜ！　八神家もお前で終わりだな！」

VSエディット①
「俺の炎で燃えつきちまいな！　弱い奴に用はねえぜ！」

VSエディット②
「その程度か！　俺をがっかりさせやがって！　うんざりだぜ！」

VSエディット③
「己れの未熟さがわかったか！　もう会う事もねえだろ，あばよ！」

英語バージョン（3種類のうちのいずれかがランダムで表示される）
BURN IN THE FURY OF MY FLAMES, YOU WORTHLESS WEAKLING!
THAT'S IT? WELL, I'M NOT ANGRY, JUST DISAPPOINTED.
SO LONG, WEENIE KING. WE WON'T MEET AGAIN.

★二階堂紅丸

VS主人公チーム
「まあ実力の差はあって当然だろ！　見た目だけじゃ人気は出ねえよ！」

VS龍虎の拳チーム
「またオレ達と当たっちまうなんて，あんたらついてねえなあ！」

VS餓狼伝説チーム
「負けるヒーローにゃ，誰も応援しねえぜ！　わかってるかい！」

VS怒チーム
「ここが戦場でなくて良かったな！　でなきゃ今頃あの世行きだぜ！」

VSサイコソルジャーチーム
「お前等が弱くなったんじゃねえぜ！　オレ達が強くなったんだよ！」

VSキムチーム
「実力はあるみたいだが，光る何かが足りねえな！　そう思うだろ！」

VS女性格闘家チーム
「美しいお嬢さん達！　この紅丸様を今度こそ応援してくれよ！」

VSライバルチーム
「かなり性格歪んでるんじゃねえか！　そんな考え方は早死の元だな！」

VSエディット①
「よくやったと思うがな，俺の雷に怯える小羊みたいだったぜ！」

VSエディット②
「噂はデマが多いんだよ！　あんたらも噂通りじゃなかったわけだ！」

VSエディット③
「美形の男はいつの時代でも強いんだよ！　わかったかい！」

英語バージョン
RUMORS OF YOUR STRENGTH SEEM GREATLY EXAGGERATED ! PANSY !
SOMEONE WHO LOOKS AS GOOD AS ME JUST HAS TO WIN. LATER !
LAMBS ARE TOUGHTER THAN YOU. HOW DO I KNOW ? WELL, UH...

★大門五郎

VS主人公チーム
「物真似は嫌いだといっただろう！」

VS龍虎の拳チーム
「極限流の名に恥じぬまさに極限の戦いであった……」

VS餓狼伝説チーム
「毎日の精進が大切だ……忘れぬ事だ！」

VS怒チーム
「戦争のない世界になって欲しいものだ！」

VSサイコソルジャーチーム
「超能力とて使い様と言う事だ。」

VSキムチーム
「正義の為にか……頑張るのだぞ！」

VS女性格闘家チーム
「ぬしらの様な者こそ，柔の道に進むべきだ！」

VSライバルチーム
「邪念を消さねば，勝機は見えぬぞ！」

VSエディット①
「何事においても，修行あるのみ！」

VSエディット②
「最強とは，最大限の努力をした者が得られるものだ！」

VSエディット③
「よくやったな！　また挑んで来るがよい！」

英語バージョン
LIFE IS ONLY TRAINING! TRAINING, AND BOWLING!
YOU DID GOOD, SLICK! CIAO FOR NOW!
YOU HAD NO CHANCE AGAINST ME, THE ULTIMATE FIGHTING MACHINE!

龍虎の拳チーム

★リョウ・サカザキ

VS主人公チーム
「勝つ事を意識しすぎたな！　その時点で負けは確定だぜ！」

VS龍虎の拳チーム
「風体は似てるが，中身はまるですっからかんだな！」

VS餓狼伝説チーム
「対戦相手にはもってこいだな！　また会おうぜ！」

VS怒チーム
「極限流は常に死闘をくぐり抜けて鍛えられた技！　負けはしない！」

VSサイコソルジャーチーム
「極限流はあらゆる格闘技に有効だ！　勿論あんた達の拳法にもな！」

VSキムチーム
「まだやる気が残ってるなら，いつでも相手になってやるよ！」

VS女性格闘家チーム
「これで納得できただろう！　おとなしく家でまってな！」

VSライバルチーム
「そんな精神では，何度オレ達と戦っても負けるのがオチだぜ！」

VSエディット①
「修行して強くなれ！　俺はそれ以上の修行をして強くなってやる！」

VSエディット②
「戦って戦って勝ち抜く事！　それが俺の信念だ！」

VSエディット③
「真剣勝負に二度目はない！　よく覚えておく事だ！」

英語バージョン
GEE. YOU REALLY NEED TO WORK ON YOUR TECHNIQUE! FIGHT, FIGHT, FIGHT. IT'S THE ONLY WAY TO GET TOUGH! NO SECOND CHANCES, PAL. GO HOME AND WRAP THOSE WOUNDS!

★ロバート・ガルシア

VS主人公チーム
「勝ったんはわいらやけど，まあようやったんとちゃうか！」

VS龍虎の拳チーム
「わいらの極限流！　ちょっとやそっとじゃ体得できへんて！」

VS餓狼伝説チーム
「なんや，前大会の方が強かったんとちゃうか！　拍子抜けやで！」

VS怒チーム
「最強の戦士の触れ込みやったけど，それほどでもなかったなあ！」

VSサイコソルジャーチーム
「体力不足やな！　もっとスタミナつけんと長丁場でヘタるだけやで！」

VSキムチーム
「誰でもすぐ強なれるなんてこたないわ！　まだ鍛錬不足やで！」

VS女性格闘家チーム
「力はかなりついたんとちゃう！　後は勝機を見切れるかどうかやな！」

VSライバルチーム
「お前等ホンマひねとんなあ！　世間斜めに見とったらおもろないで！」

VSエディット①
「格闘家たるもの，あかんと思った時点で勝負は負けやで！」

VSエディット②
「わいの極限流はアレンジしとるさかいな，一筋縄ではいかへんで！」

VSエディット③
「実力の差は歴然や！　まだわいとやりたいんか？　困った奴等やな！」

英語バージョン
YOU CAN'T BEAT ME WITH YOUR ONE-PATTERN FIGHTING. BONEHEAD!
WHAT, AGAIN? C'MON. I'M JUST TOO TOUGH FOR A WIMP LIKE YOU!
YOU'RE ONE OF THE STRONGEST OPPONENTS YET. NOT!!!

★タクマ・サカザキ

VS主人公チーム
「この程度で倒れるとは,己れの鍛錬不足だな！　草薙の名が泣くぞ！」

VS龍虎の拳チーム
「極限流の核心を理解しない限り，極限流を悟る事はできんぞ！」

VS餓狼伝説チーム
「さらに腕前を上げた様だが，わし等も負ける訳にはいかんのでな！」

VS怒チーム
「又戦えて光栄だ！　ぬしらやはりスジがよい！　極限流を習いに来い！」

VSサイコソルジャーチーム
「さらに気の練りが向上した様だな！　また挑戦してくるがよい！」

VSキムチーム
「極限まで己れの力を発揮させる！　それがぬしらにできるかな！」

VS女性格闘家チーム
「もっと己れを鍛え抜く事だ！　さすれば勝機は見えるぞ！」

VSライバルチーム
「何度戦おうが結果は同じだ！　極限流は貴様達には敗れはせん!!」

VSエディット①
「何度でも言おう！　我が極限流に敵はいない！」

VSエディット②
「一瞬の見切りが，勝敗を決する！　ぬしらわしの拳，見切れたか！」

VSエディット③
「最後の最後で油断したな！　それがぬしらの甘さよ！　わしには勝てぬ！」

英語バージョン
THE WAY OF KYOKUGEN KARATE IS INVINCIBLE! REAL TOUGH!
COME AGAIN, SLUG. JUST TRY TO BEAT ME. NYAH, NYAH!
STOP WHINING. YOUR FACE WILL HEAL——IN A FEW YEARS.

餓狼伝説チーム

★テリー・ボガード

VS主人公チーム
「これで理解できただろう。上には上がいるという事をな！」

VS龍虎の拳チーム
「どうした極限流！　今日はいつになく不調だったな！」

VS餓狼伝説チーム
「またお前らか！　だがオレたちを語るには荷が重かった様だな！」

VS怒チーム
「あんた達と同じ様にオレ達も修羅と戦ってきた！　負けはしない！」

VSサイコソルジャーチーム
「どうだ！　オレ達が強いって納得したか！　勝ちたきゃ強くなれよ！」

VSキムチーム
「おいおい。何か性格変わったんじゃねえか!?　なあ，キム。」

VS女性格闘家チーム
「今回も勝たせてもらうよ！　悪いが勝負の世界は厳しいからな！」

VSライバルチーム
「お前達の拳は血で染まっている！　その拳で格闘をやる資格はない！」

VSエディット①
「技はさておき，いい根性をしている。またいつでもかかって来な！」

VSエディット②
「よく腕を磨いている！　だが,俺も負けるわけにはいかないんでね！」

VSエディット③
「真剣勝負！　わずかの差で俺が勝ったが，実にいい戦いだった！」

英語バージョン
YOU HAD GUTS, KID. NOW CLEAN THEM UP OFF THE PAVEMENT!
EVEN THOUGH IT TOOK ONLY A FEW SECONDS, GOOD FIGHT!
YOU'VE IMPROVED ALL RIGHT, BUT I STILL WON EASY!

★アンディ・ボガード

VS主人公チーム
「以前よりも技のキレは良くなってる様だが，まだまだだな！」

VS龍虎の拳チーム
「無駄を省いたその動き。前大会より格段に磨き上げられているな！」

VS餓狼伝説チーム
「よく修行した様だが，物真似では決して本物以上にはなれないよ！」

VS怒チーム
「絶対的な自信が命取りになったみたいだな。」

VSサイコソルジャーチーム
「中国武術もまだまだ研究の余地ありと言う事だな。がんばれよ！」

VSキムチーム
「修行の成果は十分出ている！　だがオレ達も遊んでいた訳ではない！」

VS女性格闘家チーム
「いい調子だ！　その感じで鍛えればいいトコまでいくんじゃないか！」

VSライバルチーム
「オレ達に勝ちたいのなら，もっと平常心で挑んで来る事だな！」

VSエディット①
「無駄な動きが多すぎるんじゃないか！　もっと鍛錬する事だな！」

VSエディット②
「さっきまでの強気はどうした！　身構えるだけでは勝てはしないぞ！」

VSエディット③
「勝利するには心構えが必要だ！　それを身につけるんだな！」

英語バージョン
YOU MOVE LIKE AN ELEPHANT IN A TUTU. HIT THE SHOWERS!
YOU JUST DON'T HAVE WHAT IT TAKES, PAL. TAKE A POWER!
YOU CAN'T WIN WITH JUST TOUGH TALK, WIMP!

★ジョー・ヒガシ

VS主人公チーム
「オレが日本にいたなら，てめえら代表にはなれなかったぜ！」

VS龍虎の拳チーム
「空手と言えば，極限流か！　それなりには強かったと思うぜ！」

VS餓狼伝説チーム
「毎度毎度,なんでこんな凝りねえ連中が多いんだ！　冗談じゃねえ！」

VS怒チーム
「よっしゃあ！　あんた達の分まで暴れてきてやるぜ！」

VSサイコソルジャーチーム
「悪りいな。あんたらはオレ達の引き立て役だったって訳だ！」

VSキムチーム
「鍛錬のたまものだ！　チームの結束も強くなってる！　十分戦えたぜ！」

VS女性格闘家チーム
「相変わらずいい度胸だが，それだけで勝てるほど甘かねえぜ！」

VSライバルチーム
「確かにお前らは強い！　だが，やってる事はチンピラと同じだぜ！」

VSエディット①
「悪りぃな！　強い奴とはマジでしたくなるんでね！　また戦おうぜ！」

VSエディット②
「よっしゃあ！　この調子で優勝を狙うぜ！」

VSエディット③
「格闘やるなら知ってるだろ！　俺はムエタイチャンプジョー東様だ！」

英語バージョン
YOU NEVER HAD A CHANCE AGAINST THE KICK-BOXING KING!
AT THIS PACE, I CAN WIN BEFORE LUNCH. YO-SHAAAA!
SORRY ABOUT YOUR NOSE; I CAN RECOMMEND A GOOD DOCTOR!

怒チーム

★ハイデルン

VS主人公チーム
「これが戦争ならお前達は死んでいた。生き残りたければ勝つ事だ！」

VS龍虎の拳チーム
「かなり修行を積んだ様だが，戦いに於いては結果が全てなのだよ！」

VS餓狼伝説チーム
「いつでも全力とはいい心掛けだ！　だが戦場ではそれが当然だ！」

VS怒チーム
「次は命がないと言ったはずだが，どうやら死にたいらしいな！」

VSサイコソルジャーチーム
「お前達の使命も分かるが，これも我々の任務！　悪く思うな。」

VSキムチーム
「我々の格闘技は殺人術だ！　貴様達とは根本から違う！」

VS女性格闘家チーム
「この大会は前大会以上に危険だ！　この辺でやめておく事だな。」

VSライバルチーム
「悪い芽は早い内に摘んでおく！　これが私の考えだ！」

VSエディット①
「いかなる技を習得していようとも，私に勝つ事などできはしない！」

VSエディット②
「死闘と格闘は全く違う！　私は常に死闘を繰り返してきた！」

VSエディット③
「我が暗殺術は最強！　どのような敵も我が手刀を避ける事はできん！」

英語バージョン
YOU CAN'T WIN AGAINST REAL STYLE LIKE US, BOZO.
YOU CAN'T AVOID THE BITE OF MY STEEL. SCARY, HUH?
SOME FIGHT TO WIN, I FIGHT TO KILL. SCARY, HUH?

★ラルフ

VS主人公チーム
「お前ら，一応主役なんだろ！　みっともねえなあ！」

VS龍虎の拳チーム
「困ったものだな！　命の駆け引きはな，軍人の専売特許なんだぜ！」

VS餓狼伝説チーム
「全力でぶつかって来ねえと，到底オレ達に勝つ事はできねえぜ！」

VS怒チーム
「毎度毎度よくやるぜ！　そのカッコしてメリットあるのかい！」

VSサイコソルジャーチーム
「いつまでも超能力なんてものに頼ってちゃあ永遠に勝てねえぜ！」

VSキムチーム
「正義の為に戦うなら,勝たなきゃ意味がないだろ！　分かってるか！」

VS女性格闘家チーム
「格闘にハンデなんて関係ないぜ！　勝った奴が強い奴なんだよ！」

VSライバルチーム
「どんな奴だろうとオレ達の前に立ちはだかるなら容赦しねえぜ！」

VSエディット①
「まだまだアマちゃんだな！　本当ならもう５回以上死んでるぜ！」

VSエディット②
「今回は気楽に戦えたぜ！　いつもこんな風なら楽でいいんだがな！」

VSエディット③
「がんばってもな，越えられん壁ってのはあると思うぜ！」

英語バージョン
NO MATTER HOW HARD YOU TRY. YOU'VE HIT THE WALL, LOSER!
YOU'RE SO BAD, I COULD HAVE KILLED YOU 5 TIMES, BOZO. NEXT TIME I'LL ONLY USE ONE HAND. NOT!

★クラーク

VS主人公チーム
「まだまだ若すぎる。経験をもっと積んだほうがいいな。」

VS龍虎の拳チーム
「一寸先は闇。自分を過信してるから負けるのだ。」

VS餓狼伝説チーム
「オレ達の練習相手にはいいんじゃないか。なあヒーローさん達よ！」

VS怒チーム
「強いほうが本物なんだよ。当然だがな。」

VSサイコソルジャーチーム
「もっと腕を研く事だな。せっかくの超能力が泣いているぞ。」

VSキムチーム
「いつ見ても凄いチームだが，またしてもお前達と対戦するとは。」

VS女性格闘家チーム
「格闘に男女は関係ない。ケガするのが嫌なら帰る事だ。」

VSライバルチーム
「君達の目的がなんだろうが，オレ達の邪魔はさせはしない。」

VSエディット①
「まるで，なっていない。それでは倒されて当たり前だ。」

VSエディット②
「戦場で戦った事と比べれば，大した事はない。」

VSエディット③
「よくやったと思うがな，子供の喧嘩には付き合っておれん！」

英語バージョン
GO BACK HOME, WIMP. I DON'T WASTE MY TIME WITH AMATEURS!
OH, HOW I LONG FOR REAL BATTLE. THIS IS JUST TOO EASY. WITH STRENGTH LIKE YOURS, YOU LOSING IS ONLY TO BE EXPECTED.

サイコソルジャーチーム

★麻宮アテナ

VS主人公チーム
「私も日本人としてみなさんの分まで戦います。応援して下さいね。」

VS龍虎の拳チーム
「さすが極限流空手！　気の使い方は一流ですね。私もがんばります。」

VS餓狼伝説チーム
「やっと私達もここまで来れました。これからもよろしくお願いします。」

VS怒チーム
「この大会の邪悪は感じていました。どうか私達を信じていて下さい！」

VSサイコソルジャーチーム
「すがたが同じなら私達が勝ったのは運命ですね。使命は必ず果します。」

VSキムチーム
「何だか，チャンさんもチョイさんも感じが変わりましたね。」

VS女性格闘家チーム
「ケンスウには悪いけど，いつか私もみなさんと一緒に戦いたいな！」

VSライバルチーム
「あなた達の拳は邪悪に満ちている！　もうこれ以上は行かせない！」

VSエディット①
「戦士に休息はないわ！　さあ，次の試合にLET'S GO よ！」

VSエディット②
「もっと自分を高めたい！　どこまで私が通用するか試したいんです！」

VSエディット③
「報われない努力なんてないわ！　またいつか対戦しましょうね！」

英語バージョン
I MAY BE A WOMAN, BUT I'M ONE TOUGH, FABULOUS BABE!
THERE'S NO TEA TIME FOR HEROINES. LET'S GO!
YOU WEREN'T THAT BAD. YOU WERE PATHETIC! GO HOME!

★シイ・ケンスウ

VS主人公チーム
「ちょっとまちいや！　あんたら手抜きしたんとちゃうか！」

VS龍虎の拳チーム
「オレ等をなめとるから痛い目にあうんや！　本気でかかってこいや！」

VS餓狼伝説チーム
「人気急上昇のオレの向かう所，敵なしやで！」

VS怒チーム
「オレらに勝ちたいんやったら，地獄をもう十回程見てくるんやな！」

VSサイコソルジャーチーム
「ようオレらの真似しよる奴がおるけどな，あんたら弱すぎるでえ！」

VSキムチーム
「あんたら強くなった様やけど，オレらは更に強くなった様やな！」

VS女性格闘家チーム
「ごめんなねえちゃん達。アテナの前で不様な格好はでけへんねや！」

VSライバルチーム
「あんたらみんな性格ゆがんでるで！　もっと楽に考えたらどうや!!」

VSエディット①
「よくもちこたえたと思うけどな，攻撃がワンパターンやで！」

VSエディット②
「どや！　俺の強さ認めるやろ！　次はもっと強くなっときや！」

VSエディット③
「まあ，俺に勝ちたいんやったら，今まで以上に修行をする事やな！」

英語バージョン
SO, DO YOU STILL THINK I FIGHT LIKE A GIRL? TWIT!
IF YOU WANT TO BEAT ME, YOU'LL NEED YEARS OF PRACTICE!
I CAN READ YOU LIKE AN OPEN BOOK, MORON. REWRITE!

★チン・ゲンサイ

VS主人公チーム
「さらなる修行をする事じゃ！　それが強くなる為の最低条件じゃて！」

VS龍虎の拳チーム
「日本のことわざにもあるじゃろう。のれんに腕押しじゃて！」

VS餓狼伝説チーム
「随分と成長した様じゃな。どうじゃ次はわしの所で修行するか!?」

VS怒チーム
「良くも悪くも酒は嫌な事を忘れさせてくれるぞ！　おぬしらも飲め！」

VSサイコソルジャーチーム
「さすがに飲みっぷりがよいのう！　じゃがわしの方が飲めるぞい！」

VSキムチーム
「おぬしら！　わしらと漫才でも組むか！　新ジャンル格闘漫才じゃ！」

VS女性格闘家チーム
「後味の悪いものじゃ！　おわびにぬしら酒でも飲むか！　おごるぞい！」

VSライバルチーム
「心を開いておれば，いつの日か憎しみも憎悪も消えるじゃろうて！」

VSエディット①
「どれほどかと思うたが，やれやれ，この程度とは情けないのう！」

VSエディット②
「酒を飲んでも，飲まれるな。これぞ酔拳の極意じゃて！」

VSエディット③
「石の上にも三年！　修行の成果はそう簡単には出んものじゃて！」

英語バージョン
GEEZ, YOU LOOKED BAD, BUT YOUR FIGHTING SKILLS WERE WORSE!
YOU NEED A LOT MORE WORK. GO BACK TO THE GYM, TADPOLE!
TO MAKE THINGS EASIER, NEXT TIME I'LL FIGHT DRUNK!

キムチーム

★キム・カッファン

VS主人公チーム
「若さゆえの読み違いもある！　実戦にもっと慣れる事だな！」

VS龍虎の拳チーム
「今回の対戦，実に実のある戦いだったよ。ありがとう！」

VS餓狼伝説チーム
「ようやく私も最強という名を手に入れられそうな気がしてきたよ！」

VS怒チーム
「あなた方との死線を越えた戦い。十分に戦場を味わえたよ！」

VSサイコソルジャーチーム
「気と超能力の融合とは！　中国四千年の秘術！　恐るべし！」

VSキムチーム
「いいか！　私達の真似をするな！　正義の使者は私達だけだ！」

VS女性格闘家チーム
「なかなかやるな！　女性でも格闘の腕前は一級品といったところだな！」

VSライバルチーム
「いいセンスを持っているが，精神が歪んでいる！　私と来るか!?」

VSエディット①
「正義は勝つ！　これは昔から決まっていることなのだ！」

VSエディット②
「正義の為，君達には悪いが私が勝たせてもらう！」

VSエディット③
「私は正義の為に戦っている！　だから負けるわけにはいかんのだ！」

英語バージョン
I FIGHT IN THE NAME OF JUSTICE. MEET MY WRATH, KIMCHEE BREATH!
I CAN'T LOSE! I FIGHT FOR TRUTH, JUSTICE, AND THE KOREAN WAY!
JUSTICE ALWAYS WINS. SULK IN DEFEAT, YOU BAD PERSON, YOU!

★チャン・コーハン

VS主人公チーム
「若造は帰って寝てろ！　邪魔だぜ！」

VS龍虎の拳チーム
「へぼ空手にこのオレ様が倒せるかよ！　悔しけりゃ強くなるんだな！」

VS餓狼伝説チーム
「ケッ，ヒーローヅラしやがって！　むかつくんだよ！」

VS怒チーム
「手応えがねえな！　オレの巨体には全然効かねえぜ！」

VSサイコソルジャーチーム
「俺と戦うにゃ,完全に馬力が違いすぎるんだよ！　もっと力つけな！」

VSキムチーム
「俺の巨体！　真似でできるもんじゃねえ！　ぶっとばすぞ！」

VS女性格闘家チーム
「よう！　お嬢ちゃん達！　俺の力に見惚れちまったかい！　照れるぜ！」

VSライバルチーム
「どうだおめえら！　俺の子分にしてやろうか！　ガッハッハ!!」

VSエディット①
「いくら技に磨きをかけようが，俺が踏み潰してやるぜ！」

VSエディット②
「俺のパワーは100万馬力！　逆らう奴は容赦しねえぜ！」

VSエディット③
「この鉄球をくらって，無事ですんだ奴はいねえぜ！」

英語バージョン
NO MATTER HOW HARD YOU TRAIN, YOU CAN'T BEAT ME, INSECT!
YOU MAY HAVE SPEED, BUT I GOT THIS BIG STEEL BALL!
DON'T UPSET ME. I HAVE THE STRENGTH OF 1,000 LINEMEN!

★チョイ・ボンゲ

VS主人公チーム
「大口叩くわりには，弱っちくて期待はずれでやんす！」

VS龍虎の拳チーム
「私の爪でミンチになるでやんすー！　ウッキャー！」

VS餓狼伝説チーム
「あんたらを倒せば，一躍人気者ー！　うれしいでやんすー！」

VS怒チーム
「強そうなのはみかけだけ！　これがホントのみかけだおしでやんす！」

VSサイコソルジャーチーム
「中国拳法なんざ切り裂きボンゲには効果なしでやんす。ウキキー！」

VSキムチーム
「あっしらの真似するなんて超愚か者でやんす！　ぴろぴろ〜！」

VS女性格闘家チーム
「鉄の爪があなた方の血を欲しがってるでやんす。ヒッヒッ〜！」

VSライバルチーム
「真の悪党になりたいなら私を見習うでやんすよー！　キャッキャー！」

VSエディット①
「私の鉄の爪はよおく斬れるでやんすよー！　ウッキャー！」

VSエディット②
「これは正義の為でやんす！　誰にも文句は言わせないでやんすー！」

VSエディット③
「斬る時は細心の注意でー！　あんた達も見事に切れたでやんすー！」

英語バージョン
I LOVE THE SOUND OF STAINLESS STELL ON RAW FLASH. YES!!!
THOSE WHO PLAY WITH RAZORS ARE BOUND TO BE CUT. WATCH IT!
NO ONE BEATS ME! I FIGHT FOR JUSTICE——AND LOTS OF CASH!

女性格闘家チーム

★ユリ・サカザキ

VS主人公チーム
「君達！　人気者になったからって油断は禁物だよ！」

VS龍虎の拳チーム
「これで私も極限流免許皆伝でしょ！　ねっ，みんな！」

VS餓狼伝説チーム
「さっすがぁ！　でも，今回は実力を発揮できなかったみたいね！」

VS怒チーム
「軍人さん達，相変わらずだね！　もっと明るく行こうよ！」

VSサイコソルジャーチーム
「よく頑張った方じゃない！　超能力も捨てたモンじゃないわね！」

VSキムチーム
「正義って,ホントに正義のチームなの！　とてもそうは見えないよ！」

VS女性格闘家チーム
「本物の私を倒さない限り，極限流の名は手に入らないわよ！」

VSライバルチーム
「そんなに，ひねくれなくっても，いい事もきっとあるって！」

VSエディット①
「あーん！　もう！　どうしてそんなに弱いのよ！　楽しみにしてたのに！」

VSエディット②
「私ってどうしてこんなに強いのかなあ。やっぱり才能かなテヘヘ！」

VSエディット③
「全くもー！　よく考えてチーム作らないから簡単に負けちゃうのよ！」

英語バージョン
WHY ARE YOU SUCH A WEENIE? I WAS HOPING FOR A WORKOUT!
OH, FUDGE! OVER SO SOON? I'LL NEVER LOSE THOSE EXTRA POUNDS!
WHY AM I SO STRONG? TALENT. JUST PURE TALENT.

★不知火　舞

VS主人公チーム
「私達に勝とうなんて，到底無理無理！　もっと力つけなさいよね！」

VS龍虎の拳チーム
「極限流空手もこの程度？　忍術の方がよっぽど使えるわね！」

VS餓狼伝説チーム
「今更チームを組みたいって言っても，もう組んであげないからね！」

VS怒チーム
「最新兵器も私達の前では，ただのガラクタよ！　おわかりかしら！」

VSサイコソルジャーチーム
「あなた達の技，忍術に似てるわね。でも私の忍術の方が少し上ね！」

VSキムチーム
「さすがキムさん，面倒見いいわね！　これからも頑張ってね！」

VS女性格闘家チーム
「その程度の強さと美貌で私たちを語らないでほしいわ！　全く!!」

VSライバルチーム
「そんなに強がってても，案外子供っぽいのね！　オホホホッ！」

VSエディット①
「女相手とか，そんな風に考えてるから油断するわけよね！」

VSエディット②
「忍者の術中にハマったらおしまいよ！　私の勝ちってとこね！」

VSエディット③
「自分が強いっていう思い込みも必要だけど，実力も伴わないとね！」

英語バージョン
TRAPPED IN MY SPELL OF BEAUTY, ANOTHER PEASANT BITES THE DUST!
ANOTHER BLOW FOR NINJA LADYHOOD HAS BEEN STRUCK TODAY. BANZAI!
I THOUGHT YOU WERE STRONGER THAN THAT. BUMMER CITY!

★キング

VS主人公チーム
「まだまだ荒削りだけど，なかなかのテクニックね！　おしいわ。」

VS龍虎の拳チーム
「無敵の龍，最強の虎，極限流師範！　その程度とは情けないわ！」

VS餓狼伝説チーム
「あんた達のファンもがっかりするだろうよ！　悪かったね！」

VS怒チーム
「どう！　これで傭兵稼業にも見切りをつけれるんじゃない!?」

VSサイコソルジャーチーム
「歴史は創るものよ。この次はもっと強くなっておくことね！」

VSキムチーム
「フッ，話にならないな！　その程度なら負けても仕方ない！」

VS女性格闘家チーム
「所詮は真似ごと，本気を出すほどの事もないわね！」

VSライバルチーム
「良くも悪くも，勝負は結果だからね！　もっと強くなって出直しな！」

VSエディット①
「今日の所はこのくらいにしといてあげる！　甘くみてると怪我するよ！」

VSエディット②
「私と互角にわたりあいたきゃ，もっと経験を積んでくる事だね！」

VSエディット③
「女と思って舐められちゃあ，なおさら負けるわけにはいかないね！」

英語バージョン
OKAY, LET'S CALL IT A DAY BEFORE YOU'RE SERIOUSLY HURT!
SO YOU WON'T BE SAYING "BABE" ANYTIME SOON, RIGHT, BEEFCAKE?
HIT THE SHOWERS, STUD. I'M A WOMAN, HEAR ME ROAR! UAAAH!

ライバルチーム

★八神　庵

VS主人公チーム
「どうやら殺しそこねた様だな。その命，次まで預けておこう。」

VS龍虎の拳チーム
「オレの拳は殺人拳，極限流空手など犬のじゃれ合いにしか見えんな。」

VS餓狼伝説チーム
「ちまたで噂のオオカミも，いまはただの負け犬だ。立て！　そして死ね！」

VS怒チーム
「ここが戦場ならば迷わず殺してやったものを……。」

VSサイコソルジャーチーム
「正義だと……そんなものは弱者の戯言にすぎぬ。」

VSキムチーム
「これがオレの拳だ。どうだ，更正させて見るか？」

VS女性格闘家チーム
「オレは相手が女だろうと容赦はせん。……次は殺す！」

VSライバルチーム
「この世にオレは２人もいらん。……死ね。」

VSエディット①
「無駄に命を散らすか。それもいいだろう。」

VSエディット②
「命などはかないものだ。もっとも散りぎわは美しいがな。」

VSエディット③
「お前達が敗者になるのは，目に見えていた。無謀だったな。」

英語バージョン
ANOTHER YOUNG ONE BITES THE DUST. TOUGH BREAK, DWEEB!
OH, CHEER UP. YOU NEVER EVEN HAD A CHANCE TO BEGIN WITH!
A ROSE BLOOMS BEST NEAR DEATH. YOU'RE IN FULL BLOOM, PAL!

★如月影二

VS主人公チーム
「我が忍術は天上天下において最強なり！」

VS龍虎の拳チーム
「我が宿敵！　極限流！　どうやら今日が命日になった様だな！」

VS餓狼伝説チーム
「有名な格闘家を倒すことこそ我が使命！」

VS怒チーム
「殺人術ならば，我の方が一枚上手なり！　残念であったな！」

VSサイコソルジャーチーム
「いかに歴史があろうとも，演舞では我を倒す事など不可能！」

VSキムチーム
「我が拳の前にテコンドーなど無力なり！　ぬしら愚か者よ!!」

VS女性格闘家チーム
「我の前に立ちふさがる者！　いかなる者もただではすまんぞ！」

VSライバルチーム
「忍者！　我になりきろうなどとは笑止千万！」

VSエディット①
「忍術にて地上最強の拳！　我が如月流忍術の前に敵はなし！」

VSエディット②
「我が忍術は無敵！　我のいる限り，不敗伝説は永遠のものである！」

VSエディット③
「我の名が天と地に響きわたるであろう！　その日ももう間近だ！」

英語バージョン
MY NINJA-STYLE'S INVINCIBLE! AND I'M NOT TOO BAD EITHER!
VICTORY IS NEAR. LET THE HEAVENS SING, "KISARAGI!"
THE WAYS OF THE NINJA ARE THE WAYS OF VICTORY. YOU LOSE!

★ビリー・カーン

VS主人公チーム
「これが伝説の武術だと。ヘッ，ならこれでオレたちも伝説だな！」

VS龍虎の拳チーム
「鍛錬して負けるってのは，お前等がただの筋肉バカって証拠だぜ！」

VS餓狼伝説チーム
「いい土産話しができたぜ。遂に負け犬だな！　テリー・ボガード！」

VS怒チーム
「戦士にも休息は必要だろ。遠慮せずここで一生休んどきな！」

VSサイコソルジャーチーム
「オレの棒術は自己流だが，中国の棒術も大した事なさそうだな！」

VSキムチーム
「相手にならん！　まるで分別されていないゴミ袋の様だな！」

VS女性格闘家チーム
「女と戦うのは趣味じゃねえが，オレ達の邪魔をするなら話は別だ！」

VSライバルチーム
「オレ達は強ええぞ！　その程度で倒れるんなら真似なんざするな！」

VSエディット①
「あいにくだったな。俺の辞書には敗北なんて文字はねえんだよ！」

VSエディット②
「おいおいどうした！　もっと楽しませてくれんじゃなかったのかぁ！」

VSエディット③
「強けりゃいいんだよ！　負け犬には用はねえなぁ！」

英語バージョン
TOO BAD, "DEFEAT" IS JUST NOT IN MY PERSONAL DICTIONARY!
I'VE NO BUSINESS WITH LOSERS. HIT THE PAVEMENT, SLUG-FACE!
WHAT WAS THAT? OVER SO SOON? BUMMER, DUDE!

草薙柴舟

VS主人公チーム
「絶対的な力の前にはあらゆるものが無力と化す！　理解するのじゃ！」

VS龍虎の拳チーム
「タクマか，久しぶりだな！　どうじゃこの力。すばらしいじゃろう！」

VS餓狼伝説チーム
「もはや万策尽きたようじゃの！　この辺りで降参したらどうじゃ！」

VS怒チーム
「憎しみか。いいぞ！　それこそがパワーの源！　さあ，来るがいい。」

VSサイコソルジャーチーム
「正義など妄想じゃ！　この世にあるのは弱者と強者だけだ！」

VSキムチーム
「これで理解できたじゃろう。力こそが正義だと言う事がな！」

VS女性格闘家チーム
「力の差は歴然じゃが，その才能を潰すのは惜しいのう！」

VSライバルチーム
「おぬしらの邪気は素晴らしい！　考え直せ。まだ潰したくはない。」

VSエディット①
「わしの力！　それは誰もが持つ憎しみが源！　その力は無限大じゃ！」

VSエディット②
「満足にこのわしの相手のできる奴はおらんのか!?　口惜しいぞ！」

VSエディット③
「うつけ者めが！　その程度では敗れて当然じゃ！」

英語バージョン
MY STRENGTH COMES FROM HATE! AND NO CHEMICAL SUBSTITUTES!
IS THERE NO ONE TO MATCH ME? OH, I'LL JUST GO MAD!
THAT'S ALL YOU HAVE? GET A LIFE, PAL. NOW SHOVE OFF!

ルガール・バーンシュタイン

VS主人公チーム
「京君！　君の父上ももはや用済み。親子であの世に送ってやろう！」

VS龍虎の拳チーム
「何度でもかかって来いと言いたいが，ここでゲームオーバーだ！」

VS餓狼伝説チーム
「これでギースもクラウザーもさぞ悔しがるだろう！　ハッハッハッ！」

VS怒チーム
「部下も家族もお前が来るのを待っているぞ！　さあ，行ってやれ！」

VSサイコソルジャーチーム
「運命には勝てん！　お前達は死んでそれを理解するのだ！」

VSキムチーム
「よくそれで正義の使者がつとまるものだ！　笑いが止まらんな！」

VS女性格闘家チーム
「死んで咲く花もある！　お嬢さん方の花はさぞ美しいだろう！」

VSライバルチーム
「出る釘は打たれる！　お前達は将来私の邪魔になりそうだ！　死ね！」

VSエディット①
「神すら私に逆らう事はできん！　私はもはや神以上の存在なのだよ！」

VSエディット②
「死して名を残したいか！　いいだろう！　最高の技で刻んでやろう！」

VSエディット③
「とるに足らない存在だ！　永遠にそこで這いつくばっているがいい！」

英語バージョン
TRY AGAIN. NEXT TIME I'LL SHOW YOU HOW TOUGH I AM.
YOU NEVER HAD A CHANCE, BLOWHARD. GOOD DAY!
I AM MORE THAN A GOD! I'M A SUPERSTAR! HAH, HAH!

オープニング

1995年，KING OF FIGHTERSを開催する。対戦方式は前回同様チーム対戦にてとり行なう。前大会参加者の再参加を心待ちにしている。以上…… [R]
ANNOUNCING THE 1995 KING OF FIGHTERS TOURNAMENT. THE EVENT WILL BE CONDUCTED AS THE PREVIOUS ONE, AND WE WELCOME BOTH NEW AND OLD VICTIMS-ER, TEAMS. BREAK A SPINE, R...

ステージ3クリア後デモ

（共通パターンA→チーム別パターンの順に表示される）

共通パターンーA

・主人公，龍虎，餓狼，怒，サイコソルジャー，キム，女性格闘家，ライバルチーム

秘書　「ルガール様……。ただ今，○○○・○○○・○○○のチームが4回戦出場を決定いたしました。」

主人公，龍虎，餓狼，女性格闘家各チームの英語バージョン：
MONSIEUR RUGAL. ○○○, ○○○, AND ○○○ WON 4 MATCHES!

怒チームの英語バージョン：
MONSIEUR RUGAL. ○○○, ○○○, AND ○○○ HAVE WON 4 TIMES!

サイコソルジャー，キム，ライバル各チームの英語バージョン：
MONSIEUR RUGAL. ○○○, ○○○, AND ○○○ HAVE WON 4 MATCHES!
（○には各チームのメンバーの名前が入る）

・エディットチーム

秘書　「ルガール様……。ただ今，新たなチームが4回戦出場を決定いたしました。」
MONSIEUR RUGAL. THE NEW TEAM HAS WON 4 MATCHES!

チーム別パターン

・主人公チーム

ルガール「フッフッフッフッ……草薙の拳か……。貴様らがここに来た時，この世の地獄を見る事になろう！　ハッハッハッハッ！」
HAH, HAH, HAH. IF THEY'VE COME THIS FAR, THEY'LL MEET THEIR DOOM. YAH, HAH, HAH!

・龍虎の拳チーム

ルガール「極限流空手一同か。フッフッフッ。今日と言う日を極限流空手の命日にしてやろう。ハッハッハッハッ！」
KYOKUGEN KARATE, HUH. TOO BAD IT ENDS TODAY! HAH, HAH, HAH!

・餓狼伝説チーム

ルガール「フッフッフッフッ……やはり残って来たか。相変わらずの強さだが，その伝説に私が終止符をうってやろう。ハッハッハッハッ！」
HMMM. JUST AS I THOUGHT. BUT THEIR STREAK WILL SOON END. HAH, HAH, HAH!

・怒チーム

ルガール「フッフッフッフッ……奴か……。どうやら決着は付けねばならん様だな……。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH, HEH... IT SEEMS ARE FRIENDS MUST BE DEALT WITH... HAH, HAH, HAH.

・サイコソルジャーチーム

ルガール「フッフッフッフッ……確か，正義などと言うくだらんものの為に戦っている連中だったな……。面白い！　その正義とやらで私を倒して見るがいい！　ハッハッハッハッ！」
HAH, HAH, HAH. JUST MORE FOOLS FIGHTING FOR JUSTICE. I'LL PUT AN END TO THOSE IDIOTS. YAH, HAH, HAH!

・キムチーム

ルガール「フッフッフッフッ……正義の坊やと，その下僕達か……。また楽しませてもらえそうだな。ハッハッハッハッ！」
HMMM. ANOTHER GROUP OF FREEDOM FIGHTERS. CHARMING. HAH, HAH, HAH!

・女性格闘家チーム

ルガール「フッフッフッフッ……気の強いお嬢さんか。今度こそ剥製にして居間に飾ってやろう。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH. THEY'LL MAKE FINE DECORATION FOR MY LIVING ROOM! HAH, HAH, HAH!

・ライバルチーム

ルガール「フッフッフッフッ……この3人。何かよからぬ企みを感じるな。それにこの八神と言う男，もしや……。フッ，楽しみなチームだな……ハッハッハッハッ！」
HAH, HAH, HAH. THIS YAGAMI... OH WELL, THEY'RE DEAD ANYWAY. YAH, HAH, HAH!

・エディットチーム

ルガール「フッフッフッフッ……なるほど，今度は新チームで挑戦して来たか。面白い。そのチーム，どこまでのものか見せてもらうとしよう。ハッハッハッハッ！」
HEH, HEH. A NEW TEAM. INTERESTING. LET'S WATCH. HAH, HAH, HAH!

ステージ6クリア後デモ

ルガール「フッフッフッ……さあ，早くここまで勝ち登って来るがいい！　お前もさぞ楽しみだろう……。ハッハッハッハッ!!」
HEH, HEH, HEH. HURRY UP, I'M WAITING FOR YOU! I KNOW YOU CAN'T WAIT. YAH, HAH, HAH!

ステージ8クリア後デモ

■主人公チーム

大門「何だこれは!?」
WHAT IN BLAZES?

紅丸「やばい！　こりゃガスだぜ！」
OH NO, GAS!

京「チッ！　こ，こんな事で……。」
WE'RE TRAPPED!

大門「う……む……。」
UH...OOOOOH...

ルガール「お目覚めかな。諸君。」
WAKE UP, MY ASIAN FRIENDS.

紅丸「ル，ルガール！　やはり貴様か！」
RU...RUGAL! I KNEW IT!

ルガール「フッフッフッ，その通りだ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
HEH, HEH. A FINAL REVELATION BEFORE DEATH. JUST DESSERTS FOR FOILING MY EVIL PLANS.

紅丸「はっ！　えらくなめられたものだな！」
WELL, YOU SURE FOOLED US GOOD!

京「何か知らねえが，さっきからてめぇを見てると妙に血が騒ぎやがる。草薙の血がよ！」
THE KUSANAGI BLOOD BOILS WITH RAGE! YOU'RE MEAT, PAL!

ルガール「ほう，どうやら草薙の血は私の力を敏感に感じ取っている様だな！　だが，まず私と戦う前に，私から草薙君へプレゼントがある。是非受け取って頂こう。」
TOUGH TALK FOR A FLY. NOW, SOMETHING FOR THE KUSANAGIS! I KNOW YOU CAN'T PASS THIS UP!

柴舟「フッフッフッ。久しぶりじゃな，京！」
LONG TIME, NO SEE, KYO!

京「ば，ばかな!?　親父が生きているはずが……！」
I DON'T BELIEVE...PAPA-SAN?

柴舟「フッ，ワシはルガール様の手によって蘇った。そして，分かったのじゃよ。最強とは何かと言う事がな。どうじゃ，ワシの所へこぬか!?　盛大に歓迎してやるぞ！」
YES, REINCARNATED BY RUGAL! I NOW KNOW THE ULTIMATE! JOIN ME, AND FEEL THE UNIVERSE'S FULL POWER!

紅丸「京！……どうやら親父さんは洗脳されちまってる様だ。」
KYO! DON'T BE FOOLED——HE'S BRAINWASHED!

京「クッ，ルガール！」
RUGAL, YOU MONSTER!

ルガール「ハッハッハッ！　感動的な親子の再会を用意してやったのだ。感謝はされても恨まれる筋合いはないと思うがね。さあ，その感動を心行くまでたっぷりと味わってくれたまえ！」
A TOUCHING REUNION. SAISHU, KILL THEM!

■龍虎の拳チーム

ロバート「な，何や!?」
WHAT THE...?

リョウ「これは？　ガスか！」
IT'S GAS, SAMURAI-HEAD!

タクマ「し，しまった！　ワシともあろうものが……。」
NUTS! TO BE TRAPPED LIKE...

リョウ「う，ここは……。」
WHAT IN HEAVENS?

ルガール「お目覚めかね諸君。」
WELCOME BACK, MY FRIENDS. SLEEP WELL?

タクマ「ルガール！　生きていたのか!?」
RUGAL! YOU'RE ALIVE!

ルガール「フッフッフッ，私は不滅だよ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
PERCEPTIVE AS ALWAYS. OF COURSE! BUT YOU MUST DIE! A JUST DESSERT FOR HINDERING MY EVIL PLANS!

ロバート「ほう，よっぽどまた極限流空手を味わいたい様やな！」
FACE KYOKUGEN KARATE'S POWER, GARLIC BREATH!

ルガール「ハッハッハッ！　是非フルコースでご馳走してもらいたいものだ。だが，君達にはまず彼と戦っていただこう。」
WELL, YOU'RE IN FOR A FULL COURSE! MEET THE APPETIZER!

柴舟「フッフッフッ。久しぶりだなタクマ殿。」
WE MEET AGAIN, TAKUMA!

タクマ「お，お主は，草薙柴舟殿！　なぜこの様な所に!?」
SAISHU KUSANAGI! HOW?

柴舟　「ワシはルガール様の手によって蘇った。そして，力を手に入れた。1800年の草薙流の歴史の中でも最強と呼べる力をな。」
RESURRECTION! BE WARNED! KUSANAGI POWER FILLS ME!

タクマ　「さ，柴舟殿……。ルガール！　貴様！　柴舟殿を……！」
RUGAL, YOU FIEND. SNAP OUT OF IT KUSANAGI!

ルガール　「ハッハッハッ！　どうだ。君達の再会を私が祝ってやろうと言うのだ。さあ，たっぷりと楽しんでくれたまえ！」
HAH, HAH! A TOUCHING REUNION. GET ON WITH BATTLE!

■餓狼伝説チーム

ジョー　「な，何だ!?　こいつは！」
WHAT THE HECK IS THIS?

アンディ　「これは？　ガスだ，兄さん！」
IT'S GAS. TERRY!

テリー　「クッ，しまった！　罠か……。」
UGH. A TRAP. IT'S...

アンディ　「う，ここは……。」
WHERE IS THIS?

ルガール　「お目覚めかね諸君。久しぶりだな。また会えて光栄の至りだ。」
LONG TIME, NO SEE, MY BOYS. SLEEP WELL?

テリー　「ルガール！　生きていたのか!?」
RUGAL! YOU'RE ALIVE!

ルガール　「フッフッフッ，私は不滅だよ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
VERY MUCH SO. BUT YOU'RE SOON TO SEE THE END. FOR RUINING MY PLANS, I TAKE YOUR PATHETIC LIVES!

ジョー　「凝りねえ奴だな！　てめえの技はもう見切ってんだよ！」
DON'T FLATTER YOURSELF. I READ YOU LIKE A BOOK.

ルガール　「フッフッフッ，頼もしいものだな。だが，君達にはまず彼と戦っていただこう。」
PREDICTABLE TO THE LAST. BUT FIRST, MEET MY PARTNER!

柴舟　「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI IS THE NAME. SHALL WE FLAIL AWAY?

テリー　「草薙!?　まさか，京の……。」
KUSANAGI? KYO'S...?

アンディ　「ルガールめ，彼を洗脳したのか!?」
RUGAL. YOU'VE BRAINWASHED HIM!

ルガール　「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう。さあ，伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
IN A WORD. NOW, MEET THE LEGEND AND HIS FISTS!

■怒チーム

ラルフ　「うっ，なんだ!?」
WHAT'S THAT?

クラーク　「し，しまった！　ガスか!!」
OH NO, GAS!

ハイデルン　「クッ，……不覚……！」
CAN'T...CAN'T STAY...AWAKE...

ルガール　「フッフッフッ。あの状況でガスにやられないとは，さすがは傭兵と言った所か。」
HAH, HAH, HAH. I KNEW YOU WERE FAKING IT!

ラルフ　「チッ，何だ。ばれてたのか！……まあ，そう言う事だな。」
SAW THROUGH US, HUH!

ハイデルン　「やはり貴様だったとはな……。ルガール！　貴様の今度の目的は一体何だ！」
I THOUGHT IT WAS YOU! RUGAL! JUST WHAT ARE YOU PLANNING?!

ルガール　「フッ，私の崇高な趣味の邪魔をし，私に屈辱を味あわせた君達を生かしておく訳にはいかなかったのでね。……そう。しいて言えば復讐とでも言っておこうか。」
ALWAYS IN THE WAY, HUH? THIS TIME, YOU WON'T GET OUT ALIVE!

ラルフ　「復讐だと！　ケッ，返り討ちにしてやるぜ！」
WE'LL JUST SEE ABOUT THAT, GARLIC BREATH!

ルガール　「ほう，自信たっぷりと言う訳か。よかろう。だが，君達にはまず彼と戦っていただこう！」
YOU SEEM QUITE CONFIDENT. BUT, YOU DON'T HAVE A CHANCE!

柴舟　「フッフッフッ。お初にお目にかかります。どうです，わしと一つお手合せ願えぬか？」
HEH, HEH. NICE TO MEET YOU. SHALL WE MIX IT UP?

ハイデルン　「む，お前は……！」
WHY YOU...!

クラーク　「知っているのですか!?」
YOU KNOW HIM?!

ハイデルン　「確か，元草薙流伝承者であり，草薙京の父親でもある，草薙柴舟！　ルガールめ，彼を洗脳したのか！」
HE'S THE LEADER OF THE KUSANAGIS, SAISHU KUSANAGI! RUGAL. YOU'VE BRAINWASHED HIM!

ルガール　「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう。さあ，伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
DON'T BE SILLY. THERE WAS NOTHING TO WASH ANYWAY!

■サイコソルジャーチーム

アテナ　「な，何!?」
KYAH! WHAT?

チン　「こ，こりゃいかん！　ガスじゃ！」
OH NO! GAS!

ケンスウ　「しもた！　罠……や……。」
UH OH! A TRAP!

アテナ　「う，ここは……。」
UH. WHERE ARE WE?

ルガール　「お目覚めかな，諸君。」
GOOD MORNING, MY HEROES!

チン　「やはりお主じゃったか！」
JUST AS I THOUGHT, RUGAL!

ルガール　「フッフッフッ，その通りだ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ。」
HEH, HEH. THAT'S RIGHT. NOW, YOU MUST DIE! FOR RUINING MY PLANS, DEATH IS MY PRESENT TO YOU.

ケンスウ　「な，なんやてぇおっさん！　やれるもんならやってみいやあ!!」
WHY, YOU FIEND!

ルガール　「ハッハッハッ！　まあ，落ち着きたまえ。君達にはまず彼と戦っていただこう。」
FIEND? TAKE IT EASY, DUDLEY! AND SAY "HI" TO MY HENCHMAN!

柴舟　「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
HEH, HEH. NICE TO MEET YOU. SHALL WE MIX IT UP?

アテナ　「草薙!?　まさか，京さんの!?」
KUSANAGI? NOT KYO'S...

チン　「どうやら邪悪に心を奪われた様じゃな！」
WAIT, HE'S POSSESSED WITH EVIL!

ルガール　「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう。さあ，伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
HAH, HAH! KNOW MY POWER AND EAT THE FISTS OF LEGEND!

■キムチーム

チョイ　「な，何でヤンスか!?」
WHAT IS GOING ON?

チャン　「なんてこった！　こりゃガスだぜ！」
IT'S GAS, STUPID!

キム　「しまった！　罠か……。」
OH NO, A TRAP!

キム　「う，ここは……。」
UH OOOOOH.

ルガール　「お目覚めかな，諸君。」
RISE AND SHINE, SLEEPY HEADS!

チョイ　「ル，ルガールのだんな!?　今でヤンスよ。チャン！」
RUGAL! CHANG, GO AHEAD!

チャン　「おし！　ルガールのだんな！　オレ達を仲間に……」
RUGAL, LET US JOIN YOU!

キム　「ルガール！　やはり貴様だったのか！」
RUGAL! I THOUGHT IT WAS YOU!

ルガール　「フッフッフッ，その通りだ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ。」
IT'S ME, ALL RIGHT. BUT NOW YOU'LL DIE A SLOW, HORRIBLE DEATH! IT'S THE PRICE YOU PAY FOR THWARTING EVIL!

チョイ　「あっ，ちょっ，……」
HEY, WAIT...!

キム　「私は負けはしない！　そして，お前の様な悪人を全て教育してやる！」
WE CAN'T LOSE TO A BADDIE LIKE YOU, GARLIC BREATH!

ルガール　「ハッハッハッ。面白い。是非学びたいものだ。だが，君達にはまず彼と戦っていただく事にしよう。」
CHILL, DUDE. FIRST, MEET MY FLUNKY.

柴舟　「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI'S THE NAME. SHALL WE FLAIL AWAY?

チャン　「あっ，あのお〜。」
IF I COULD JUST HAVE A WORD WITH YOU!

キム　「草薙!?　まさか京君の……。そうか！　ルガールめ，彼を洗脳したのか！」
KUSANAGI? KYO'S...! BRAINWASHED BY RUGAL!

ルガール　「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう。さあ，伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」
WHAT DO YOU THINK? FACE THE MYTHIC FISTS OF FURY?

チャン・チョイ　「そ，そんなあ!!」
HOLD ON HERE!

■女性格闘家チーム

マイ　「な，何，これ!?」
HEY, IT'S BEAUTY MIST!

ユリ　「ガス!?　な，何で……！」
IT'S GAS, BIMBO!

キング　「し，しまった！　罠か！　く，くそ……。」
A TRAP? AGAIN?

ユリ　「こ，ここは……。」
WHERE ARE WE?

ルガール　「お目覚めかね，お嬢さん達。」
PRETTY. EVEN IN THE MORNING.

キング　「ルガール!?　生きていたのか!?」
RUGAL! YOU'RE ALIVE!

ルガール　「フッフッフッ，私は不滅だよ。早速で悪いのだが，間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは，私の崇高な趣味の邪魔をし，この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ。」
PERCEPTIVE AS ALWAYS! BUT YOU MUST DIE! A JUST DESSERT FOR HINDERING MY EVIL PLANS!

マイ　「そんなに私達に懲らしめられたいの!?　は〜ん。さては，あなたマゾね！」
DON'T YA THINK THAT'S TOO MUCH. I MEAN, DEATH?

ルガール　「ハッハッハッ！　面白い事を言うお嬢さんだ！　是非私の手で殺してやりたくなったよ。だが，君達にはまず彼と戦っていただこう。」
CHARMING, TO THE LAST. I WISH I COULD DO IT MYSELF.

柴舟　「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI IS THE NAME. LET'S ENGAGE IN FULL CONTACT.

ユリ　「草薙!?　まさか，京さんの……!?」
HEY, DO YOU KNOW KYO?

マイ　「洗脳!?　そ，そんな！」
WOW, HE LOOKS BRAINWASHED—OR JUST STUPID!

キング　「く，汚いぞ！　ルガール！」
RUGAL, YOU BEAST!

ルガール　「ハッハッハッハ！　実に心地よい響きだよ。君達を殺した後は，前回の約束通り剥製にしてあげよう！　では，行くぞ！」
"BEAST"? I LIKE THE RING TO THAT. YOUR MINE, KINGY. KISS, KISS.

■ライバルチーム

如月　「な，何だ！　これは!?」
WHAT'S GOING ON?

ビリー　「チッ，ガスか!?」
IT'S BLEEDIN' GAS!

八神　「クッ。」
GASP!

ビリー　「ウッ，こ，ここは……。」
HEY, WHERE ARE WE?

ルガール　「お目覚めかね，諸君。」
WAKEY, WAKEY, SLEEPY HEADS!

ビリー　「き，貴様，ルガール!?　やはり，貴様だったか！」
RUGAL! I KNEW YOU WERE BEHIND THIS!

ルガール　「フッフッフッ。その通りだ。所で一つ私からの頼みなのだが，君達の様な野望を持った若者を私は必要としている。どうだね。私の下で働く気はないかね。」
PERCEPTIVE, TO THE LAST. HOW ABOUT WORKING FOR ME?

ビリー　「ケッ，あいにくオレの主人はあの方だけなんでな！」
TOO BAD, PAL. I ONLY HAVE ONE BOSS!

如月　「私は，誰に仕える気もない！」
AND I WORK ONLY FOR ME!

八神　「つまらんな。人に仕えるなど犬畜生のする事だ。」
I HATE BEING AN EMPLOYEE. GARLIC BREATH!

ビリー　「……フンッ，まあいい……。とにかく，誰も貴様に仕えるつもりなどないと言う事だ！」
ANYWAY, THE ANSWER'S UP YOURS!

ルガール　「君達には失望したよ。もう少し賢いと思っていたのだが……。よかろう。いささか勿体無いが，君達にはもう用はない。死にたまえ！」
YOU SADDEN ME. I THOUGHT YOU WERE SMARTER! VERY WELL. I'VE NO USE FOR YOU.

柴舟　「フッフッフッ。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI HERE. SHALL WE MIX IT UP?

八神　「草薙柴舟だと!?　フッ，お笑いだな，元草薙流伝承者がこんな所で何をしている。」
SAISHU KUSANAGI? WHAT BRINGS YOU HERE?

柴舟　「ほう，八神の小せがれか……。あのはなたれぼうずがワシと勝負できる様になったとはな。ワシも歳を食う訳じゃ。」
HOW YOU'VE GROWN FROM A SNOT-NOSED KID!

八神　「フッ，戯れ言はあの世でほざくがいい。」
DON'T PUSH IT, FOSSIL FACE!

ルガール　「ハッハッハッ！　いい見せ物だ！　伝説の拳同士の戦い，とくと楽しませてもらおう！」
ENOUGH. DISPOSE OF THEM.

■エディットチーム

キャラ①「な，何!?」
WHAT?

キャラ②「こ，この煙は！　ガス!?」
WHAT'S THIS SMOKE? GAS!

キャラ③「クッ，か，身体が……。」
AH—GASP! MY BODY...

キャラ①「こ，ここは……。」
WHAT? WHERE IS THIS?

ルガール「お目覚めかね，諸君。」
RISE AND SHINE, SLEEPYHEAD.

キャラ②「ル，ルガール！」
RUGAL!

ルガール「フッフッフッ，その通りだ。早速で悪いのだが，諸君には，私のビジネスに協力して頂こうと思う。」
YUP, BUT NOW IT'S TIME FOR YOU TO JOIN ME.

キャラ③「何!?」
WHAT?

ルガール「君達自身を最強の人間兵器として改造するのだ！　そして，各国の主要機関に送り込み，暗殺・破壊・虐殺を行う。また，戦場に於いてもその力は，一般兵士数百人分にも相当するだろう！　どうだ，私の手で君達はすばらしい商品となるのだよ。さて，ではまずその人間兵器の試作型と戦って頂こう。」
I'M GOING TO MAKE YOU INTO CYBORG WARRIORS. YOU'LL BE TERRORS: ASSASSINATE, DESTROY, AND MASSACRE. ENOUGH TALK. I'LL SHOW YOU WHAT I MEAN.

柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです，わしと一つお手合せ願えぬかな？」
SAISHU KUSANAGI'S THE NAME. LET'S HAVE A LITTLE FUN, EH?

キャラ①「まさか!?」
I DON'T BELIEVE IT.

ルガール「ハッハッハッ！　その通りだ。彼は元草薙流伝承者，そして草薙京の父だ。晃同然だった彼に，私が生きる道を与えてやったのだよ！　これに負ける様では，どの道君達には商品価値はない！　せいぜい期待に答えてくれたまえ！」
YOU'RE RIGHT! THE KUSANAGI CLAN LEADER AND KYO'S FATHER. I GAVE LIFE TO THIS CORPSE! SURRENDER OR DIE LIKE LEMMINGS!

オメガ・ルガール出現デモ

■主人公チーム

京「おやじ！」
PAPA-SAN!

柴舟「フッ。京か……。まだまだワシも修行が足りん様じゃな……。後は頼んだぞ……京……！」
HEH, KYO. MY POWER WASN'T SO GREAT AFTER ALL. KILL HIM, KYO. AVENGE ME...!

京「ルガール！　貴様〜!!」
RUGAL, YOU SLIME!

ルガール「フッフッフッ。所詮は負け犬か……。拾ってやった恩も忘れよって！　が，まあ丁度いい。新たに手に入れたこの力！　今，ここで試してやろう！」
HEH, HEH. THE DEFEATED DOG BARKS LOUDEST! TASTE MY FURY! WOOOOOO...

■龍虎の拳チーム

柴舟「フッ，さすがに極限流ですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ，よくやったと誉めてやる！　だが，この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」
HEH, HEH. YOU DID WELL. NOW YOU'LL FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■餓狼伝説チーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ，よくやったと誉めてやる！　だが，この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」
YOU DID WELL, YOUNG ONES. BUT NOW, YOU'RE GOING TO FACE THE WRATH OF EVIL! WOOOOOO...

■怒チーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
AS I THOUGHT, OH, IT'S OVER...!

ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ，よくやったと誉めてやる！　だが，この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」
HMM. YOU FOUGHT WELL, I'LL GIVE YOU THAT! BUT, YOU CAN'T EVEN LIFT A FINGER TO ME! WOOOOOO...

■サイコソルジャーチーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
AS I THOUGHT, OH, IT'S OVER...!

ルガール「フッフッフッ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう！」
HMM. THE ONLY JUSTICE IS TOTAL POWER! NOW I'LL TEACH YOU THAT LESSON! WOOOOOO...

■キムチーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガール「フッフッフッ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう！」
HEH, HEH. YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■女性格闘家チーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ，よくやったと誉めてやる！　だが，この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」
HEH, HEH. YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH, TOOTSIES! WOOOOOO...

■ライバルチーム

柴舟「フッ，おぬし達に負けるとは。これもまた運命か……！」
SADLY, MY FATE WAS TO LOSE.

ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ，よくやったと誉めてやる！　だが，この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」
HEH, HEH. YOU DID WELL. BUT NOW, FACE EVIL'S WRATH! WOOOOOO...

■エディットチーム

柴舟「フッ，さすがですな。これで，生きて汚名をさらしていた私もやっと……。」
MY FATE WAS TO LOSE. I'M IMPRESSED.

ルガール「フッフッフッ！　すばらしい！　期待通りの商品だ！　その力！　私の力をもって手に入れてくれる！」
HEH, HEH. YOU DID WELL FOR A PRODUCT. BUT NOW, YOU'RE GOING TO GIVE ME YOUR POWER! WOOOOOO...

声優の部屋

『KOF'95』の各キャラクターの声を担当した声優のみなさんを紹介しよう。つぎのページにそれぞれの所属事務所の住所を掲載しておいたので，ファンレターを送ってみるのもいいぞ。

野中　政宏
（のなか　まさひろ）

担当キャラ	草薙　京
生年月日	昭和43年10月15日
血液型	A型
出身地	広島県
身長・体重	178cm・75kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	国内B級ライセンス （ただいま，ジムカーナに挑戦中）
趣味	モータースポーツ観戦（過去7年間112戦ぶんのVTRを持つF1オタク），陸上競技（短距離）

おもな出演作品
日本盛，玉姫殿R-CM
NTTテレホンシステム紹介VP

臼井　雅基
（うすい　まさき）

担当キャラ	大門　五郎，リョウ・サカザキ
生年月日	昭和39年10月8日
血液型	A型
出身地	奈良県
身長・体重	178.5cm・62kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	楽器演奏（ギター，ベース）
趣味	音楽鑑賞（ジャズ，フュージョン），映画鑑賞

おもな出演作品
OCCNニュースキャスター
千葉TV「あんな旅こんな旅」
TVO「西川きよしの大阪探検」
KBS「宇治のロマン」

津田　英治
（つだ　えいじ）

担当キャラ	タクマ・サカザキ
生年月日	昭和23年8月23日
血液型	不明
出身地	大阪府
身長・体重	177cm・65kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	ゴルフ
趣味	スキューバダイビング，釣り

おもな出演作品
サンTV「姫路の広場」
BBC「近江の街道」
YTV「これが問題土曜8時」
ABC「晴れときどきたかじん」
CM（松下電器，阪急電鉄等）多数

前塚　厚志
（まえづか　あつし）

担当キャラ	二階堂　紅丸，ラルフ，チョイ・ボンゲ
生年月日	昭和37年3月19日
血液型	A型
出身地	大阪府
身長・体重	166cm・70kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	テレビゲーム
趣味	作詞，作曲，録音構成，鉄道模型，パソコン

おもな出演作品
OBC「ブンブンリクエスト」
MBS「週刊テレビのツボ」
KTV「快傑えみちゃんねる」

稲毛　一弘
（いなげ　かずひろ）

担当キャラ	ロバート・ガルシア
生年月日	昭和42年7月7日
血液型	O型
出身地	大阪府
身長・体重	179cm・55kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	ディスコDJ
趣味	音楽鑑賞（CD，レコード1500枚），スノーボード，マウンテンバイク，スポーツ観戦（アメフト）

おもな出演作品
U-SEN「LIVE・u・LINE」
U-SEN「DJバラエティ」
KissFM「パールサンドリオン」

橋本　さとし
（はしもと　さとし）

担当キャラ	テリー・ボガード，キム・カッファン
生年月日	昭和41年4月26日
血液型	O型
出身地	大阪府枚方市
身長・体重	184cm・77kg
所属	リコモーション （劇団☆新感線）
特技	スキー，手品，火を吹く
趣味	愛車ハーレーに乗ること

おもな出演作品
NHK「包丁いっぽん
――夢，見てますか――」（レギュラー）
舞台「ロッキーホラーショウ」
ラジオCM「NTT DoCoMo」レギュラー

ファンレターのあて先

株アーツビジョン
〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11 メゾンフルーリー101
株青二プロダクション
〒107 東京都港区南青山2-11-14 イチーズビル2F～5F

難波 圭一
（なんば けいいち）

担当キャラ	アンディ・ボガード
生年月日	8月26日
血液型	AB型
出身地	山口県岩国市
身長・体重	168cm・57kg
所属	青二プロダクション
特技	歌，山口弁，広島弁
趣味	ゴルフ

おもな出演作品
鬼神童子ZENKI（紅蓮）
タッチ（上杉和也）
美少女戦士セーラームーンS（海野ぐりお）
機動戦士Zガンダム（カツ・コバヤシ）
NHK教育「ふえはうたう」（お兄さん）

新居 利光
（あらい としみつ）

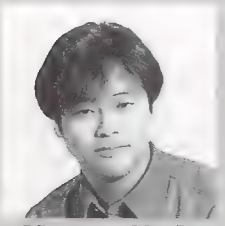
担当キャラ	ハイデルン，草薙 柴舟，オメガ・ルガール
生年月日	昭和23年3月14日
血液型	不明
出身地	大阪府
身長・体重	170cm・62kg
所属	T・T・B（大阪テレビタレントビューロー）
特技	ギター
趣味	クラシック，オーディオ，料理，ビデオカメラ，散歩，シャンソン

おもな出演作品
KissFM「トゥィンクルメロウ」
ABC「世界の逸品」
MBS「カラオケミッドナイト」

長崎 萌
（ながさき もえ）

担当キャラ	麻宮 アテナ
生年月日	昭和53年6月21日
血液型	B型
出身地	長崎県
身長・体重	153cm・41kg
B・W・H	82・56・84
所属	エルスタッフプロモーション
特技	剣道1級，水泳3級
趣味	手芸，読書，陸上（走ること）

おもな出演作品
パソコンゲーム・イメージガール・コンテスト・グランプリ受賞
朝倉真演劇団「ミッドナイトフラワートレイン」出演（天神お染役）



檜山 修之
（ひやま のぶゆき）

担当キャラ	ジョー・ヒガシ
生年月日	昭和42年8月25日
血液型	A型
出身地	広島県
身長・体重	166cm・57kg
所属	アーツビジョン
特技	なし
趣味	歴史関係の本を読む，旅行

おもな出演作品
キャプテン翼J（日向小次郎）
銀河戦国群雄伝ライ（竜我 雷）
勇者特急マイトガイン（旋風寺 舞人）
幽☆遊☆白書（飛影）
五星戦隊ダイレンジャー（神風大将）

島 よしのり
（しま よしのり）

担当キャラ	クラーク，チャン・コーハン，如月 影二
生年月日	昭和30年7月20日
血液型	不明
出身地	大阪府
身長・体重	170cm・60kg
所属	T・T・B（大阪テレビタレントビューロー）
特技	演劇
趣味	読書（演劇評論，一般評論，落語，戯曲），映画・音楽鑑賞

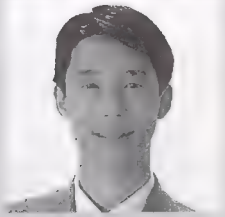
おもな出演作品
KTV「土曜大好き830生CM」
YTV「ワニの心」
劇団「午前八時の太陽」主宰

矢野 栄路
（やの えいじ）

担当キャラ	シイ・ケンスウ
生年月日	昭和40年4月25日
血液型	A型
出身地	大分県
身長・体重	170cm・58kg
所属	T・T・B（大阪テレビタレントビューロー）
特技	中型自動二輪免許
趣味	芝居，物書き，音楽鑑賞，読書

おもな出演作品
ニュース（FMO）
ドラマシアター（KISSFM）
ABC「ナイトQ」
ABC「べかこの自遊時間」
BBC「高校野球地区大会」リポーター

株エルスタッフプロモーション
〒164 東京都中野区本町3-26-36 蓬田ビル
株大阪テレビタレントビューロー
〒550 大阪府大阪市西区靭本町1-6-5 竜通靭別館4F
株リコモーション
〒543 大阪府大阪市都島区友渕町2-4-1 都島ロイヤルハイツ308
81プロデュース
〒151 東京都渋谷区富ヶ谷1-3-5 BOF代々木公園4F



西村　寿一
（にしむら　としかず）

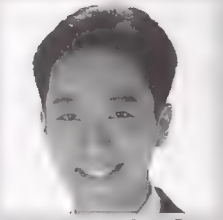
担当キャラ	チン・ゲンサイ
生年月日	昭和38年1月1日
血液型	O型
出身地	大阪府
身長・体重	177cm・55kg
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	4級小型船舶免許
趣味	競馬，釣り，音楽鑑賞，スキー， ゴルフ，ダンス，ジェットスキー

おもな出演作品
KBS「諸口あきらのフレッシュモーニング」
OHK「TAMAGOジャーナル」
OHK「ミッドナイトアクセス」
OBC「日曜ポップス天国」

曽木　亜古弥
（そぎ　あこや）

担当キャラ	不知火　舞
生年月日	昭和43年9月27日
血液型	B型
出身地	京都府長岡京市
身長・体重	158cm・48kg
B・W・H	78・61・88
所属	リコモーション （劇団そとばこまち）
特技	ジャズダンス，タップダンス， 少林寺拳法初段
趣味	お菓子作り，編み物，詩作

おもな出演作品
MBS「FM999」
NHK「京ふたり」（レギュラー）
フジテレビ「銭形平次」



安井　邦彦
（やすい　くにひこ）

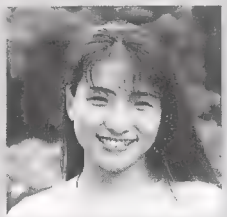
担当キャラ	八神　庵
生年月日	昭和35年12月12日
血液型	A型
出身地	愛知県
身長・体重	183cm・72kg
所属	81プロデュース
特技	フォークギター
趣味	音楽鑑賞，ウォーキング， オートバイ（今はお休み）

おもな出演作品
TBS「ニュース23」ナレーション
ビデオ「ドミニオン」
ビデオ「オーガス02」
ビデオ「流血の絆　野望編」
TX「銀河戦国群雄伝ライ」

ほりえ　かおり
（ほりえ　かおり）

担当キャラ	ユリ・サカザキ
生年月日	昭和46年7月12日
血液型	O型
出身地	大阪府
身長・体重	152cm・47kg
B・W・H	80・63・88
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	POP広告クリエイター技能審査3級， 全日本スキー連盟公認SAJ3級， 漢字検定1級
趣味	演劇，音楽・美術・舞台鑑賞

おもな出演作品
ABC「ウシミツリクエストABC」
U-SEN「ポピュラーBEST」



生駒　治美
（いこま　はるみ）

担当キャラ	キング
生年月日	2月5日
血液型	A型
出身地	大阪府大阪市
身長・体重	162cm・47kg
B・W・H	80・58・85
所属	T・T・B （大阪テレビタレントビューロー）
特技	小型4級船舶
趣味	映画，美術，写真，音楽鑑賞， 英会話，スキー，テニス， ジャズダンス，ダイビング，

おもな出演作品
BBC「ふれあい夢街道」
U-SEN「今日のアーティスト」

生瀬　勝久
（なませ　かつひさ）

担当キャラ	ビリー・カーン
生年月日	昭和35年10月13日
血液型	O型
出身地	兵庫県西宮市
身長・体重	178cm・70kg
所属	リコモーション （劇団そとばこまち座長）
特技	回し蹴り
趣味	釣り

おもな出演作品
映画「トキワ荘の青春」（'96春公開予定）
NHK「土曜ドラマ・カンパニー」（'96年2月）
舞台・NODA MAP「罪と罰」
舞台・銀座セゾン劇場「ハムレット」
他テレビ，CM，舞台等多数

VOICE COLLECTION

『KOF'95』のゲーム中に使われているボイスの一覧表がコレだ。なお，餓狼伝説チーム＋舞は『餓狼3』，龍虎の拳チーム＋ユリ&キング&影二は『龍虎2』，キム&ビリーは『餓狼SPECIAL』のボイスを流用している。

主人公チーム

■草薙　京　声優：野中政宏

①	いくぜ!	スタート
②	フッ!	弱攻撃
③	オラァッ!	強攻撃
④	フッ，オラァ!	投げ技
⑤	食らえ!	必殺技「闇払い」
⑥	オウリャァ!	必殺技「鬼焼き」
⑦	テヤァッ!	必殺技「龍車」
⑧	オウリャァァ!　燃えろォ!!	必殺技「琴月　陽」
⑨	食らい……やがれ!!	超必殺技「大蛇薙」
⑩	ウッ!	ダメージ(弱)
⑪	クッ!	ダメージ(弱)
⑫	うあっ!	ダメージ(強)
⑬	うぉわあぁぁぁぁ……	KO
⑭	ふうううううん……!	パワータメ
⑮	チッチッチッチッ	挑発
⑯	フンッ!	攻撃避け
⑰	へへ……燃えたろ?	勝利①
⑱	オレの……勝ちだ	勝利②

■二階堂紅丸　声優：前塚厚志

①	(音声なし)	スタート
②	ヘヤァッ!	弱攻撃
③	シュッ!	強攻撃
④	フッ，ヘヤァッ!	投げ技
⑤	フンッ!	必殺技「居合い蹴り」
⑥	らいじんけん!	必殺技「雷靭拳」
⑦	しんくう，かたてごま!	必殺技「真空片手駒」
⑧	はんどう……，さんだんげり!	必殺技「反動三段蹴り」
⑨	らいこうけんッ!	超必殺技「雷光拳」
⑩	チッ!	ダメージ(弱)
⑪	フッ!	ダメージ(弱)
⑫	オウッ!	ダメージ(強)
⑬	このオレがあぁぁぁ!!	KO
⑭	フゥンンンンンン!	パワータメ
⑮	フッ!(軽く笑う感じ)	挑発
⑯	Fyuu!	攻撃避け
⑰	Thank you!	勝利①
⑱	(落雷音)	勝利②

■大門五郎　声優：臼井雅基

①	うりゃあっ!!	スタート
②	ファッ!	弱攻撃
③	うぁ!	強攻撃
④	ふんッ!	投げ技(つかんだとき)
⑤	おう!おう!おう!おう!	投げ技「十字締め」
⑥	ふんりゃあ!	投げ技「横車／送り足払い」
⑦	ふんっ!ごぉぉぉ!	必殺技「地雷震」
⑧	どぉりゃぁっ!	必殺技「超大外刈り」
⑨	ふうんっ!	必殺技「天地返し」
⑩	ふんりゃあ!	必殺技「切り株返し／雲つかみ投げ」
⑪	とおぅわあ〜!	超必殺技「地獄極楽落とし」
⑫	あっ!	ダメージ(弱)
⑬	むうっ!	ダメージ(弱)
⑭	むうふっ!	ダメージ(強)
⑮	なんとぉぉ……	KO
⑯	うううううう!	パワータメ
⑰	うりゃあっ!!	挑発
⑱	むんっ!	攻撃避け
⑲	(爆発音)	勝利①
⑳	むおおおおおお〜!	勝利②

龍虎チーム

■リョウ・サカザキ　声優：臼井雅基

①	オラオラ!	スタート
②	へやっ!	弱攻撃
③	とあっ!	強攻撃
④	とあっ，はっ!	投げ技
⑤	こおうけん	必殺技「虎煌拳」
⑥	ひえんしっぷうきゃく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦	ざんれつけん	必殺技「暫烈拳」
⑧	はおうしょうこうけん	必殺技「覇王翔吼拳」
⑨	うぁっ!	ダメージ(弱)
⑩	ううっ!	ダメージ(強)
⑪	うわ――っ!	KO
⑫	ぬんん!	パワータメ
⑬	オラオラ!	挑発
⑭	てっ!	攻撃避け
⑮	おお〜す!	勝利①
⑯	おお〜す!	勝利②

■ロバート・ガルシア　声優：稲毛一弘

①	どないしたんや?	スタート
②	たっ!	弱攻撃
③	つあーっ!	強攻撃
④	つあっ，つあーっ!	投げ技
⑤	りゅうげきけん	必殺技「龍撃拳」
⑥	ひえん，しっぷうきゃく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦	げんえいきゃく	必殺技「幻影脚」
⑧	ひえん，りゅうじんきゃく	必殺技「飛燕龍神脚」
⑨	はおうしょうこうけん	必殺技「覇王翔吼拳」
⑩	あっ!	ダメージ(弱)
⑪	うおっ!	ダメージ(強)
⑫	ああ――っ!	KO
⑬	とぉぉぉ――っ!	パワータメ
⑭	どないしたんや?	挑発
⑮	たっ!	攻撃避け
⑯	まあ，ざっとこんなもんや	勝利①
⑰	(コインをはじく)	勝利②

■タクマ・サカザキ　声優：津田英治

①	かかってこぬか!	スタート
②	とおっ!	弱攻撃
③	かあっ!	強攻撃
④	とおっ，かあっ!	投げ技
⑤	こおうけん	必殺技「虎煌拳」
⑥	ひえんしっぷうきゃく	必殺技「飛燕疾風脚」
⑦	しょうらんきゃく	必殺技「翔乱脚」
⑧	ざんれつけん	必殺技「暫烈拳」
⑨	はおうしこうけん	必殺技「覇王至高拳」
⑩	うっ!	ダメージ(弱)

⑪	うあっ!	ダメージ(強)
⑫	うおお――っ!	KO
⑬	んん――っ!	パワータメ
⑭	かかってこぬか!	挑発
⑮	ふんっ!	攻撃避け
⑯	未熟者めが!	勝利①
⑰	イヤァァーッ!	勝利②

餓狼伝説チーム

■ テリー・ボガード　声優：橋本さとし

①	ヘイ, カモンカモン!	スタート
②	フッ!	弱攻撃
③	ファッ!	強攻撃
④	ハッ!	投げ技
⑤	バーンナックル!	必殺技「バーンナックル」
⑥	パワーウェイブ!	必殺技「パワーウェイブ」
⑦	クラックシュート!	必殺技「クラックシュート」
⑧	ライジングタックル!	必殺技「ライジングタックル」
⑨	パワー, ダーンク!	必殺技「パワーダンク」
⑩	パワーゲイザー!	超必殺技「パワーゲイザー」
⑪	グッ!	ダメージ(弱)
⑫	ウァーッ!	ダメージ(強)
⑬	ウアァ～ッ!	KO
⑭	ハア――っ!	パワータメ
⑮	ヘイ, カモンカモン!	挑発
⑯	フッ!	攻撃避け
⑰	OK!	勝利①
⑱	(ズボンをはたく)	勝利②

■ アンディ・ボガード　声優：難波圭一

①	フッ	スタート
②	セヤッ!	弱攻撃
③	テヤーッ!	強攻撃
④	セヤッ! テヤッ!	投げ技
⑤	ざんえいけん!	必殺技「斬影拳」
⑥	ひしょうけん!	必殺技「飛翔拳」
⑦	しょうりゅうだん!	必殺技「昇龍弾」
⑧	テヤァ――ッ!	必殺技「空破弾」
⑨	ちょう, れっぱだん!	超必殺技「超裂破弾」
⑩	グッ!	ダメージ(弱)
⑪	グワッ!	ダメージ(強)
⑫	グワアァ～ッ	KO
⑬	ハア――っ!	パワータメ
⑭	フッ	挑発
⑮	フッ!	攻撃避け
⑯	ヨシッ!	勝利①
⑰	シュッ!	勝利②

■ ジョー・ヒガシ　声優：檜山修之

①	サクサクいくぜぇ	スタート
②	シュッ!	弱攻撃
③	テイッ!	強攻撃
④	テイッ, テイッ!	投げ技
⑤	ハリケーンッ, アッパーッ!	必殺技「ハリケーンアッパー」
⑥	スラッシュキック!	必殺技「スラッシュキック」
⑦	タイガーキック!	必殺技「タイガーキック」
⑧	オラオラァ!	必殺技「黄金のかかと」
⑨	スクリューッ, アッパーッ!	超必殺技「スクリューアッパー」
⑩	イッ!	ダメージ(弱)
⑪	テェッ!	ダメージ(強)
⑫	グワァ～ッ!	KO
⑬	フンン――!	パワータメ
⑭	オラオラァ!	挑発
⑮	シッ!	攻撃避け
⑯	うぉっしゃ～!	勝利①
⑰	ガッハッハッ……!	勝利②

怒チーム

■ ハイデルン　声優：新居利光

①	(音声なし)	スタート
②	フッ!	弱攻撃
③	フッ!	強攻撃
④	フッ, ハッ!	投げ技
⑤	KILL!	必殺技「ムーンスラッシャー」
⑥	ムンッ!	必殺技「クロスカッター」
⑦	ハッ!	必殺技「ネックローリング」
⑧	ストーム, ブリンガァー!	必殺技「ストームブリンガー」
⑨	GO TO HELL!	超必殺技「ファイナルブリンガー」
⑩	ムッ!	ダメージ(弱)
⑪	ンッ!	ダメージ(弱)
⑫	んぉっ!	ダメージ(強)
⑬	んのおぉ……!	KO
⑭	ムウゥゥゥゥ～!	パワータメ
⑮	フンっ!	挑発
⑯	ハッ	攻撃避け
⑰	(音声なし)	勝利①
⑱	(音声なし)	勝利②

■ ラルフ　声優：前塚厚志

①	(音声なし)	スタート
②	ハッ!	弱攻撃
③	フンッ!	強攻撃
④	ハッ, ウリャ～!	投げ技
⑤	オリャリャリャリャ～!	必殺技「バルカンパンチ」
⑥	でりゃあ!	必殺技「アルゼンチンバックブリーカー」
⑦	ファイヤー!!	超必殺技「バリバリバルカンパンチ」
⑧	ウッ!	ダメージ①(弱)
⑨	チッ!	ダメージ②(弱)
⑩	おうぁっ!	ダメージ③(強)
⑪	くっそおぉぉぉぉ……!!	KO
⑫	ハアァァァァ!	パワータメ
⑬	フ～……!	挑発
⑭	フンッ!	攻撃避け
⑮	イエ～イ	勝利①
⑯	ウオォォ～!	勝利②

■ クラーク　声優：島よしのり

①	(音声なし)	スタート
②	フンッ!	弱攻撃
③	てやぁっ	強攻撃
④	ウォリャア!	投げ技
⑤	オリャアアア!	必殺技「バルカンパンチ」
⑥	トリャア!	必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」
⑦	オリャアアア!	超必殺技「ウルトラアルゼンチンバックブリーカー」
⑧	ウッ!	ダメージ(弱)
⑨	フウッ	ダメージ(弱)
⑩	グフッ!	ダメージ(強)
⑪	しまったあぁぁぁぁぁ……!	KO
⑫	オォォォォォ!!	パワータメ
⑬	ヘイッ, カモン!	挑発
⑭	ハッ!	攻撃避け
⑮	へ～イ!	勝利①
⑯	(音声なし)	勝利②

サイコソルジャーチーム

■ 麻宮アテナ　声優：長崎　萌

①	アテナ, いきま～す!	スタート
②	ヤッ!	弱攻撃

③	えいっ!	強攻撃
④	ヤッ,ヤァー!	投げ技
⑤	サイコボ〜ル!	必殺技「サイコボールアタック」
⑥	フェニックス,アロー!	必殺技「フェニックスアロー」
⑦	え〜い!	必殺技「サイコリフレクター」
⑧	サイコソ〜ド!	必殺技「サイコソード」
⑨	はあぁぁぁぁぁ!	超必殺技「シャイニングクリスタルビット」
⑩	いっけぇ〜!	超必殺技「クリスタルシュート」
⑪	あっ!	ダメージ(弱)
⑫	んあっ!	ダメージ(強)
⑬	きゃあぁぁぁぁ!	KO
⑭	はあぁぁぁぁぁ!	パワータメ
⑮	ふわぁ〜あ……	挑発
⑯	はっ!	攻撃避け
⑰	やあったぁ〜! グ〜!	勝利①
⑱	いえ〜い! カンペキぃ!	勝利②

■シイ・ケンスウ　声優：矢野栄路

①	むぐっ,むぐっ,ほなやろか!	スタート
②	ヤッ!	弱攻撃
③	テヤッ!	強攻撃
④	ヤッ,テヤッ!	投げ技
⑤	ちょうきゅうだん(超球弾)や!	必殺技「超球弾」
⑥	りゅうがくさい(龍顎砕)や!	必殺技「龍顎砕」
⑦	ヨッ!ハッ!ウリャ!	必殺技「龍連牙」
⑧	どないやぁぁ!	超必殺技「神龍天舞脚」
⑨	クッ!	ダメージ(弱)
⑩	ウッ!	ダメージ(強)
⑪	んな,アホなあぁぁぁぁ!	KO
⑫	ウリャアァァァ!	パワータメ
⑬	何やってんねん!	挑発
⑭	フッ!	攻撃避け
⑮	よっ,やったで!	勝利①
⑯	まだまだ修行が足らんなあ	勝利②

■チン・ゲンサイ　声優：西村寿一

①	ヒック!	スタート
②	ホッ!	弱攻撃
③	ホリャッ!	強攻撃
④	まあ,飲め飲め!	投げ技「強飲酒」
⑤	どっこりゃせゃ!	投げ技「逆脚投げ」
⑥	よっこらせっ!	必殺技「回転的空突拳」
⑦	ほれっ!	必殺技「飄窒撃」
⑧	あっぽいな!	新必殺技「柳燐蓬莱」
⑨	どうじゃあ〜!	超必殺技「轟欄炎炮」
⑩	ウホッ!	ダメージ(弱)
⑪	フギッ!	ダメージ(強)
⑫	何としたことじゃぁぁぁ!	KO
⑬	んぐっんぐっんぐっ	パワータメ
⑭	どこじゃ? どこじゃ?	挑発
⑮	ひょっと!	攻撃避け
⑯	んぐっんぐっ,ヒック!	勝利①
⑰	ルンルン,ヒック,ルンルン……	勝利②

キムチーム

■キム・カッファン　声優：橋本さとし

①	フゥ……	スタート
②	アチョーッ!	弱攻撃
③	アチョーッ!	強攻撃
④	ハアッ,アチョーッ!	投げ技
⑤	はんげつざん!	必殺技「半月斬」
⑥	ひえんざん!	必殺技「飛燕斬」
⑦	アタッ,タタタタッ	必殺技「飛翔脚」
⑧	アタタタタタ……	超必殺技「鳳凰脚」
⑨	オアッ!	ダメージ(弱)
⑩	ウウーッ!	ダメージ(強)
⑪	ウアーッ!	KO
⑫	ハアッ!	パワータメ
⑬	ホウ……	挑発
⑭	ハアァッ!	攻撃避け
⑮	フンッ!	勝利①
⑯	フンッ!	勝利②

■チャン・コーハン　声優：島よしのり

①	(鉄球に頭突き)ふん〜が〜!	スタート
②	フンッ!	弱攻撃
③	ドリャァ!	強攻撃
④	フンッ!	投げ技
⑤	ぬっうううう!	必殺技「鉄球大回転」
⑥	ぬおりゃあぁぁ!	必殺技「鉄球粉砕撃」
⑦	ひえんざん!	必殺技「鉄球飛燕斬」
⑧	ボッ	ダメージ(弱)
⑨	ブホッ!	ダメージ(弱)
⑩	ブッ	ダメージ(強)
⑪	ぶうぅわぁぁぁぁ!	KO
⑫	ブムムムムム……	パワータメ
⑬	ガッハッハッハッ	挑発
⑭	うほ〜!	攻撃避け
⑮	ふん〜が〜	勝利①
⑯	フ〜ン,フン〜フフ〜ン	勝利②

■チョイ・ボンゲ　声優：前塚厚志

①	ホイホイホイホイ!	スタート
②	ヒョッ!	弱攻撃
③	ヒャウッ!	強攻撃
④	ウヒョ,ヒョヒョ	投げ技「頭乗刺」
⑤	ウッキィ〜!	必殺技「飛翔空裂斬」
⑥	斬るでやんす〜!!	必殺技「竜巻疾風斬」
⑦	刺すでやんす〜!	必殺技「旋風飛猿刺突」
⑧	ウキキキキキキキ!	必殺技「飛翔脚」
⑨	ヒョッ!	ダメージ(弱)
⑩	ウヒョ!	ダメージ(弱)
⑪	ウヒャウ!	ダメージ(強)
⑫	負けたでやんすぅぅぅ……	KO
⑬	ムヒョヒョヒョヒョ	パワータメ
⑭	ホイホイホイホイ!	挑発
⑮	ウヒョッ	攻撃避け
⑯	勝ちでやんす!	勝利①
⑰	か・い・か・ん♥	勝利②

女性格闘家チーム

■ユリ・サカザキ　声優：ほりえかおり

①	こっち,こっち!	スタート
②	はっ!	弱攻撃
③	えいっ!	強攻撃
④	はっ,えいっ!	投げ技
⑤	こおうけん!	必殺技「虎煌拳」
⑥	サイファ〜!	必殺技「砕破」
⑦	らいおうけん!	必殺技「雷煌拳」
⑧	こんのぉ〜っ!	必殺技「百烈びんた」
⑨	はおうしょうこうけ〜ん!	必殺技「覇王翔吼拳」
⑩	ひえんほうおうきゃく!	超必殺技「飛燕鳳凰脚」
⑪	あっ!	ダメージ(弱)
⑫	ああっ!	ダメージ(強)
⑬	ああ——っ!	KO
⑭	やあぁぁぁーっ!	パワータメ
⑮	こっち,こっち!	挑発
⑯	はっ!	攻撃避け
⑰	ん? よゆうっチ!	勝利①
⑱	よゆうっチ!	勝利②

■不知火　舞　声優：曽木亜古弥

①	どうしたの?	スタート
②	ハアッ!	弱攻撃
③	タァッ!	強攻撃,必殺技「ムササビの舞」
④	ハッ!　ヤッ!	投げ技
⑤	かちょうせん!	必殺技「花蝶扇」
⑥	りゅうえんぶ!	必殺技「龍炎舞」
⑦	たぁぁぁーッ!	必殺技「必殺忍蜂」
⑧	とぉぉ〜ッ!	超必殺技「超必殺忍蜂」
⑨	アン!	ダメージ(弱)
⑩	キャアッ!	ダメージ(強)
⑪	キャアァァァ〜ッ!	KO
⑫	ヤッ!	パワータメ
⑬	どうしたの?	挑発
⑭	ハアッ!	攻撃避け
⑮	よッ,にっぽんいちぃ〜!	勝利①
⑯	ふ〜,アセかいちゃった	勝利②

■キング　声優：生駒治美

①	カモン,ベイビー	スタート
②	ハッ!	弱攻撃
③	トオッ!	強攻撃
④	ハッ,トオッ!	投げ技
⑤	ベノムストライク!	必殺技「ベノムストライク」
⑥	トルネードキック!	必殺技「トルネードキック」
⑦	トラップショット!	必殺技「トラップショット」
⑧	ダブルストライク!	必殺技「ダブルストライク」
⑨	トオッ!	超必殺技「イリュージョンダンス」
⑩	ウッ!	ダメージ(弱)
⑪	アァッ!	ダメージ(強)
⑫	アァァァ一ッ!	KO
⑬	ハアァァァァァ!	パワータメ
⑭	カモン,ベイビー	挑発
⑮	ハッ!	攻撃避け
⑯	フンッ,情けない!	勝利①
⑰	フンッ,情けない!	勝利②

ライバルチーム

■八神　庵　声優：安井邦彦

①	すぐ楽にしてやる	スタート
②	フッ	弱攻撃,投げ技「逆剥ぎ」
③	ハアッ	強攻撃
④	フッ,邪魔だ!	投げ技「屑風」
⑤	どうした!?	必殺技「闇払い」
⑥	ほぉあぁッ!	必殺技「鬼焼き」
⑦	ホッ,フッ,ハァッ!	必殺技「葵花」
⑧	ごおおあぁ!　死ね!!	必殺技「琴月　陰」
⑨	遊びは,終わりだ!	超必殺技「八稚女」
⑩	クッ	ダメージ(弱)
⑪	フウッ!	ダメージ(強)
⑫	このままでは終わらんぞぉぉぉ!	KO
⑬	フウウウウウ!	パワータメ
⑭	オレがこわいのか!?	挑発
⑮	ムダだ	攻撃避け
⑯	そのまま死ね!	勝利①
⑰	フフフフッ,ハッハッハッハッ,ハァーッハッハッハッハッ!	勝利②

■如月影二　声優：島よしのり

①	(腕を振り回す)	スタート
②	ダアッ!	弱攻撃
③	テヤッ!	強攻撃
④	ダアッ!	投げ技
⑤	かすみぎり!	必殺技「霞み斬り」
⑥	りゅうえいじん!	必殺技「流影陣」
⑦	きこうほう!	必殺技「気孔砲」
⑧	ざんてつは!	必殺技「斬鉄波」
⑨	ざんてつとうろうけん!	超必殺技「斬鉄螳螂拳」
⑩	アッ!	ダメージ(弱)
⑪	ウウッ!	ダメージ(強)
⑫	うおぉぉ一ッ!	KO
⑬	ふうぅぅ一ん!	パワータメ
⑭	かかってきな!	挑発
⑮	テヤッ!	攻撃避け
⑯	フンッ,笑止!	勝利①
⑰	(音声なし)	勝利②

■ビリー・カーン　声優：生瀬勝久

①	ヘイヘイヘイ!	スタート
②	ホウッ!	弱攻撃
③	ヘヤーッ!	強攻撃
④	ホウッ!	投げ技
⑤	アーオッ!	必殺技「三節棍中段打ち」
⑥	アーオッ!	必殺技「雀落とし」
⑦	イヤァーッ!	必殺技「旋風棍」
⑧	イヤァーッ!	必殺技「旋風飛翔棍」
⑨	イヤァーッ!	超必殺技「超火炎旋風棍」
⑩	オアッ!	ダメージ(弱)
⑪	オアッ!	ダメージ(強)
⑫	フゥオァ一ッ!	KO
⑬	イヤーッ!	パワータメ
⑭	ヘイヘイヘイ!	挑発
⑮	ホウッ!	攻撃避け
⑯	(音声なし)	勝利①
⑰	(音声なし)	勝利②

■草薙柴舟　声優：新居利光

①	むん!	スタート
②	んっ!	弱攻撃
③	ふうんっ!	強攻撃
④	んっ,どうじゃ!	投げ技
⑤	散れぃ!	必殺技「闇払い」
⑥	むうんぅ!	必殺技「鬼焼き」
⑦	(音声なし)	必殺技「神懸」
⑧	これで,終わりじゃぁ!!	超必殺技「大蛇薙」
⑨	ぬっ!	ダメージ(弱)
⑩	ぬおぅっ!	ダメージ(強)
⑪	ぬおあああぁぁぁ!	KO
⑫	むうぅぅぅぅうん!	パワータメ
⑬	よそ見はいかんなあ!	挑発
⑭	甘いわッ!	攻撃避け
⑮	火遊びは危険じゃぞ!	勝利

■オメガ・ルガール　声優：新居利光

①	フフンッ!	スタート
②	フッ!	弱攻撃
③	むうんっ!	強攻撃
④	フッ,フッ!	投げ技
⑤	レップウケン!	必殺技「烈風拳」
⑥	カイザー,ウェイブ!	必殺技「カイザーウェーブ」
⑦	ジェノサイド,カッター!	必殺技「ジェノサイドカッター」
⑧	死ねぃ!	超必殺技「ギガンテックプレッシャー」
⑨	ムッ!	ダメージ(弱)
⑩	ンッ!	ダメージ(弱)
⑪	なにぃ!?	ダメージ(強)
⑫	ぐわあああぁぁぁあ!!	KO
⑬	ムウウウウウ	パワータメ
⑭	フフンッ!	挑発
⑮	フンッ!	攻撃避け
⑯	フッハッハッハッ……!	勝利①
⑰	うおぉおおおッ!	勝利②

禁断の章

禁断の章へようこそ。開発中に書かれた原画，落書き，メモ書きを，“史上最厚”の30ページでお送りする。ちまたではキャラ予想が行なわれているという集中スペシャルも健在である。

ボツ案&ボツ原画集

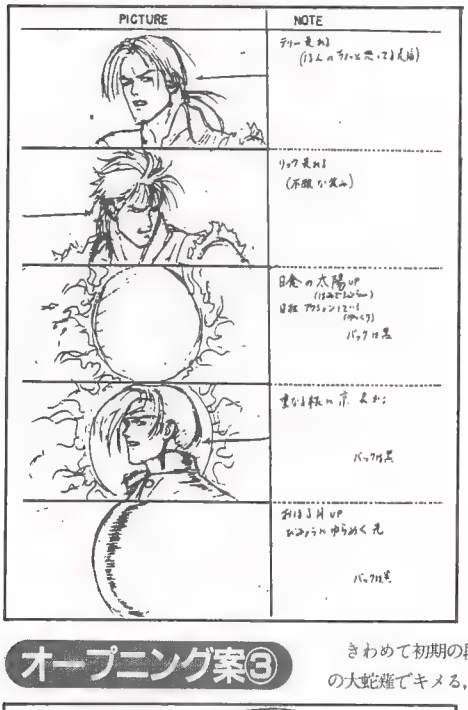
ゲームには採用されなかった仕様を紹介する。もちろん，これらはボツ仕様のうちのごく一部だ。

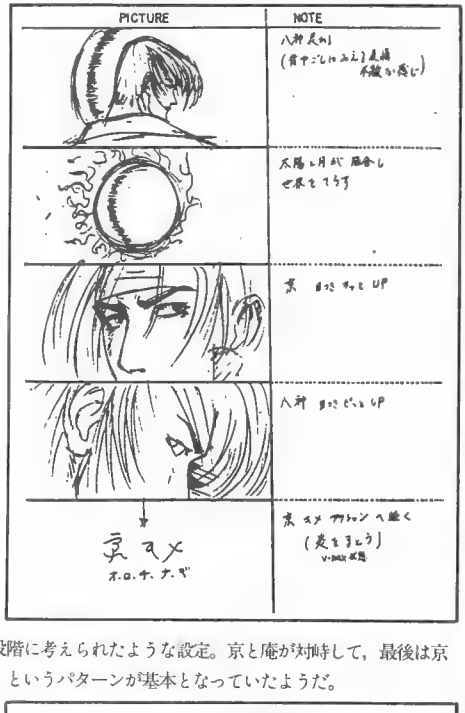
オープニング案①

主人公チームの３人が，それぞれの必殺技（地雷震，雷靱拳，鬼焼き）をくりだすというオープニング案。かなりハデなデモになっていたかも？

オープニング案②

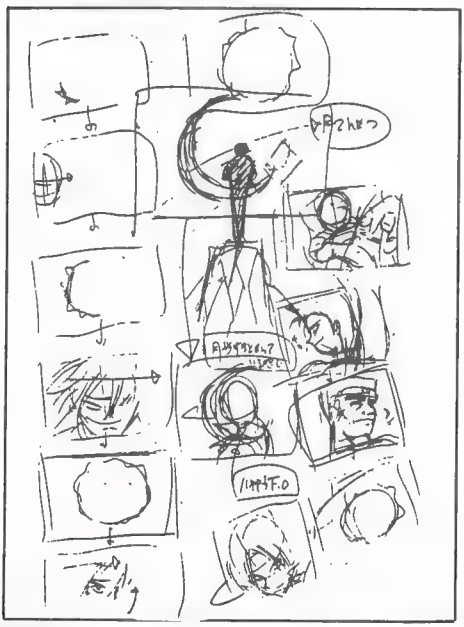
「京VS庵」という図式を前面に押しだしたオープニング。2人を象徴する太陽と月が印象的だ。日元アップの部分が，採用バージョンに受け継がれている。

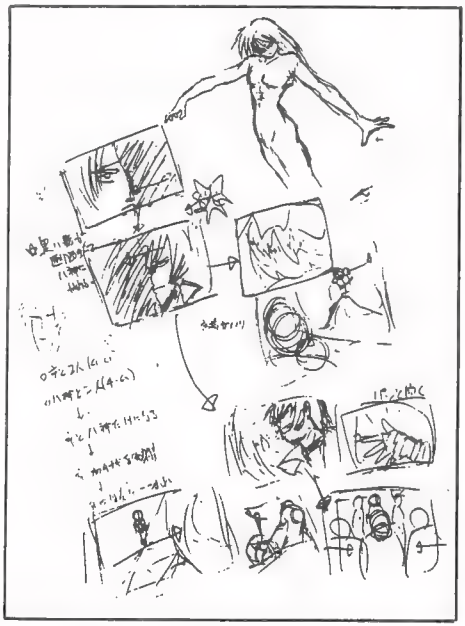




オープニング案③

きわめて初期の段階に考えられたような設定。京と庵が対峙して，最後は京の大蛇薙でキメる，というパターンが基本となっていたようだ。



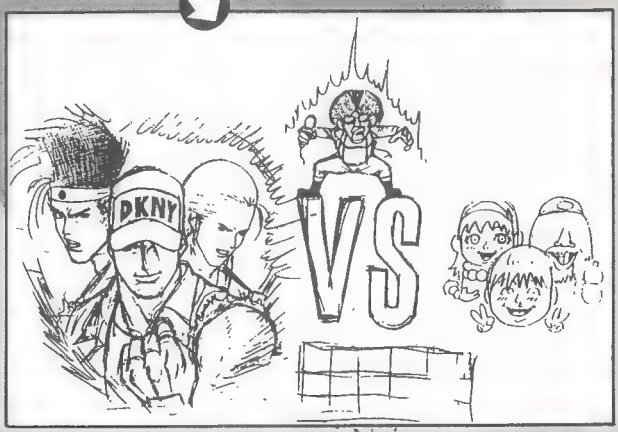


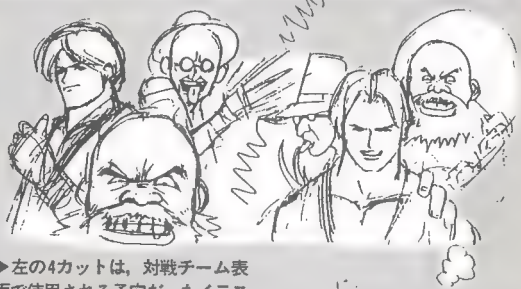
順番選択画面案

実際のゲームでは，立っているキャラを選ぶという，シンプルな構成の順番選択画面。しかし企画段階ではかなり凝った仕様が用意されていたのだ。

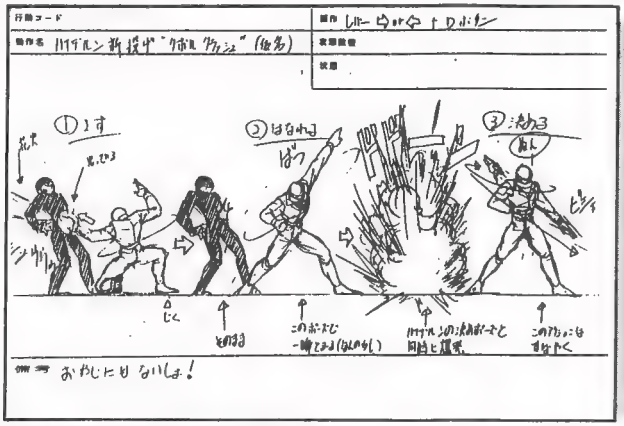
◀使用チームを選んだら，3人のバストアップ・グラフィックが表示される。矢印で順番を選ぶのは現在と同じ方式だが，指しているキャラが拡大表示されるなど，こまかい演出が予定されていたようだ。グラフィックの表示形態にも，数種類のアイデアが見られる

▼順番決定後には，対戦チーム表示画面も用意されていた。実際のゲームでは，キャラが挑発ポーズをとると，画面が変わってすぐに対戦がはじまってしまう。“VS”の上にいるのは，前作のアメリカ・ステージに登場していた，レフェリーのクール・ガイだ





◀▲▶左の4カットは，対戦チーム表示画面で使用される予定だったイラストだろう。それぞれ個性があって，これはこれで楽しかったかもしれない。上と右は，キムチームの順番選択画面用イラスト。どの場所にいてもキメているキムが，なんだかおかしい



ハイデルン新技案

「リボルクラッシュ」（仮称）と名付けられている，ハイデルンの新投げ技案。ストームブリンガーのように手刀を刺し，離れてポーズをとると相手が爆発するという，とんでもない投げ技だ。これはもうほとんど，「ギャ○ン」とかの特撮ヒーロー物の世界。備考にある「おやじにはないしょ！」というのも謎だ。

エンディング集合絵ボツ

ノー・コンティニューで最後までクリアすると，１枚絵のグラフィックが表示される。右のイラストはそれとよく似ているが，右側や左下の部分がちがっている。柴舟が眠りほうけていたり，ライバルチームが優遇されていたり，それでもジョーはでしゃばっていたり――。さらに，柴舟の下をよく見ると，前作に登場したヘビィ・D.ﾉらしき人物が描かれているが……？

◀▲この３点は，餓狼伝説チームの順番選択画面用のスケッチ。ここまで描かれているということは，企画がかなり進んでからボツになったと推測される。おそらく，チーム・エディット機能が採用されたために，この演出はなくなってしまったのだろう

勝利グラフィック原画

勝利デモにて表示される各キャラのバストアップの原画を，ポツ原画とあわせて紹介していこう。

京

▶採用原画。エリの校章(?)が変更された

◀普段はあまり見ない表情だ

▶京のイメージにあわなかったのだろう

▶これは女性ファン狂乱必至?

▶大蛇薙の発動ポーズに似ている。京の得意ポーズだ

紅丸

◀採用原画。ゲームでは左右が反転している

▼このポーズはアンディにも……

▲ナルシストな紅丸ならでは

リョウ

◀かなり小憎らしい顔つきのリョウ。挑発効果バツグン

▲こちらは一変してりりしい表情だ

▶採用原画。とってもさわやかさんだ。ゲーム中では反転して使用されている

ロバート

◀はすに構えているのがロバートらしい?

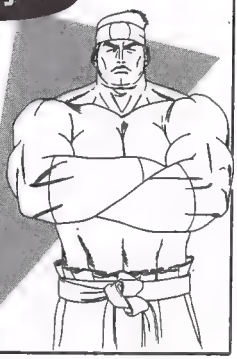
▶めずらしく気合いの入った表情

◀採用原画。余裕のポーズですか

タクマ

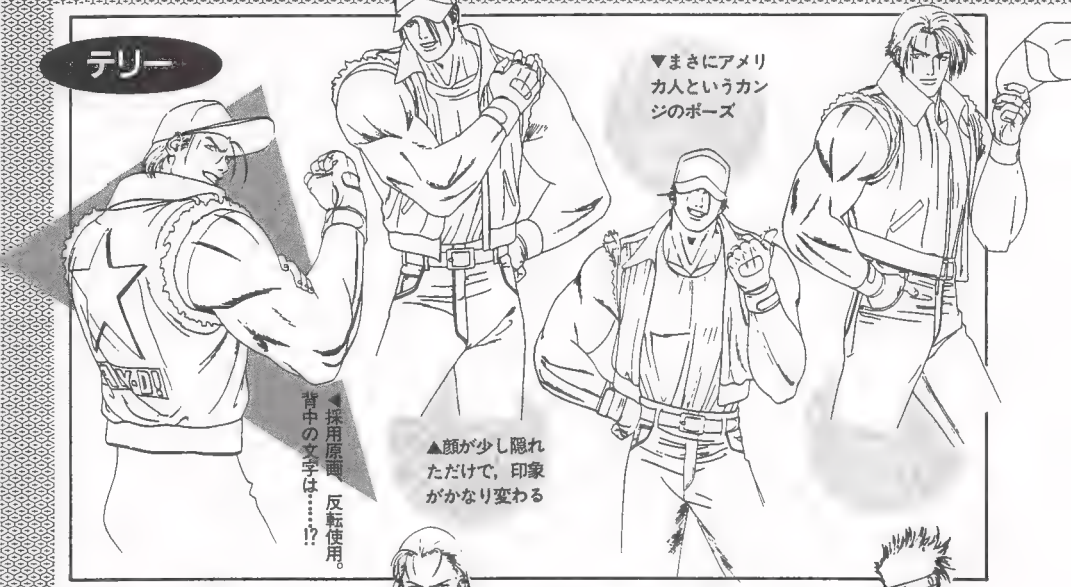
▶採用原画。帯にこっそりと〝オヤジ〟と書いてあるのがナイス

大門



▶採用原画。やっぱり大門には腕組みがよく似合う

テリー



▼まさにアメリカ人というカンジのポーズ

▲顔が少し隠れただけで，印象がかなり変わる

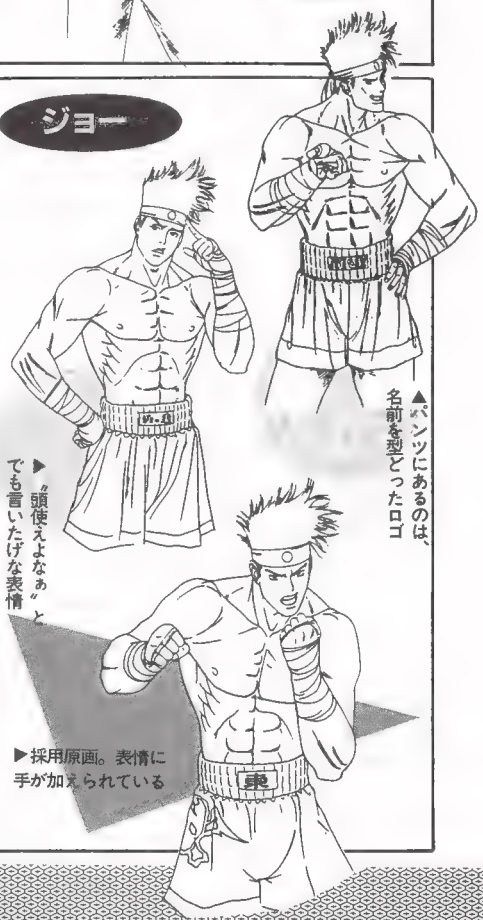
◀採用原画。反転使用。背中の文字は……!?

アンディ

▶肩に手をやるアンディ。ほとんどモデル

▶採用原画。ウインクがニクイ。くぅー

ジョー



▲パンツにあるのは、名前を型どったロゴ

▶〝頭使えよなぁ〟とでも言いたげな表情

▶採用原画。表情に手が加えられている

ハイデルン

◀採用原画、反転使用。前作と似ている

◀ハイデルンの十八番(?)、手刀を構えて

◀日頃はこのムチで部下をしごいている?

クラーク

◀採用原画。ラルフとは対照的だ

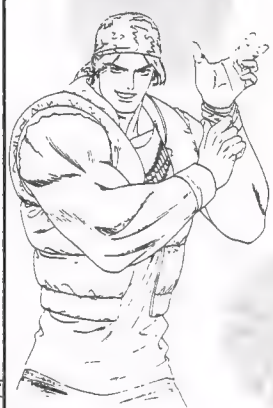
▲ジャケットを脱いだお姿

ラルフ

◀気合いが入ったガッツポーズ

▶採用原画。勝ちポーズと似ている

▼不敵な笑いで腕を構える。キマってます



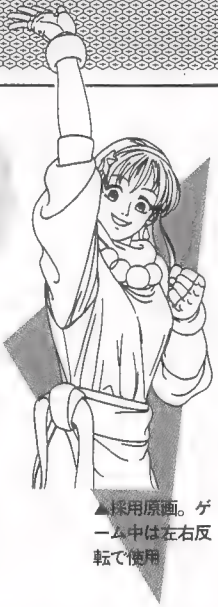
▶完全に挑発してる態度。余裕たっぷり

アテナ

◀〝チャオ☆〟ってところですか

▲前作の勝利グラフィックよりも大人びている

▼こっちは〝よしっ!〟のポーズでしょう



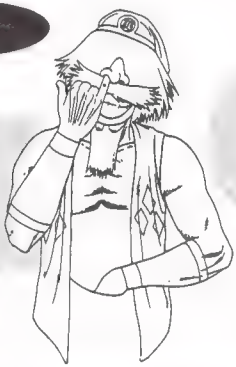
▲採用原画。ゲーム中は左右反転で使用

ケンスウ

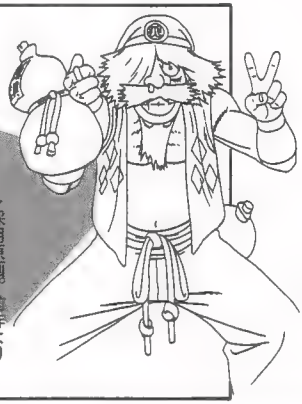
◀採用原画。ごまっしゃくれた表情が何とも

▶もしや、この構えは蟷螂拳……?

チン



▶かなり人を小馬鹿にした勝ちグラフィック



▶採用原画。前作よりもお茶目になってる?

キム

▲採用原画。あくまでもさわやか

▲『KOF』ではめずらしい激情のキム

▶挑発ポーズと同じように，肩をすくめる勝利ポーズ案

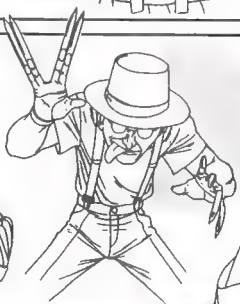
チャン

▶採用原画。左右反転して使用されている

▶すべて鉄球かついでガッツポーズのチャン

チョイ

◀どうやら中指を立てて，挑発をしている……らしい



▶採用原画，左右反転使用。ラジオ体操？

▶ぼうしを脱いであいさつとは，紳士的

ユリ

◀採用原画。左右を反転して使用している

▲今回のガッツポーズは前作よりひかえめ

▼ちょっと怒っている仕草もカワイイ

舞

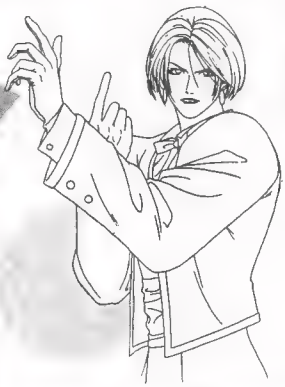
▶採用原画。扇子（？）が意外と大きい

▶うってかわってご満悦な表情の舞

▶「日本一い～」の勝ちポーズと同じ格好だ

キング

▼採用原画。ますますりりしく



柴舟

▶採用原画の左右反転。不敵な笑みがシブい

庵

◀採用原画。中指にはクロームパーツの指輪が

▶閻払い途中の体勢か。かなり威圧的

影二

▶あいかわらず眼光がスルドい影二

▶採用原画。左右反転で使用。手の甲の文字は梵字か

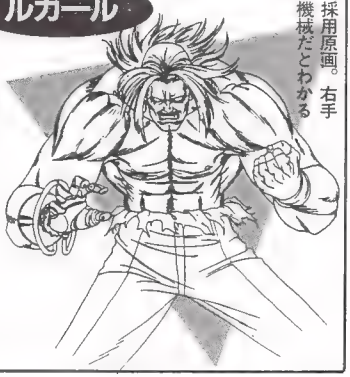
ビリー

▶『餓狼伝説スペシャル』時代の挑発と似てる

◀挑発的なポーズが似合うキャラだ

▶採用原画。腰に発炎用火薬の箱が

ルガール



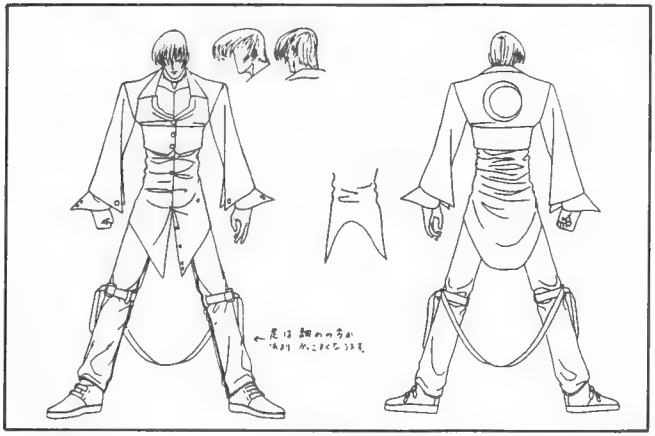
◀採用原画。右手が機械だとわかる

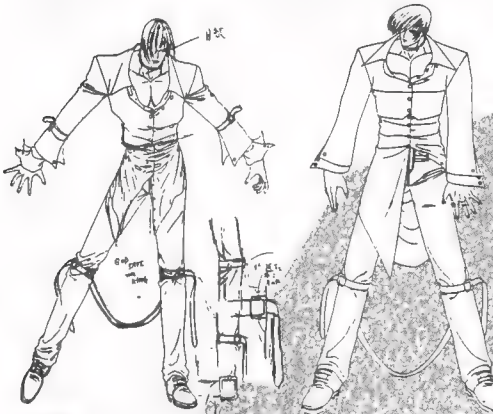
取扱説明書用イラスト

ネオジオ&ネオジオCD版の説明書のために描き下ろされたイラスト。独特のタッチを楽しんでほしい。

八神庵スペシャル

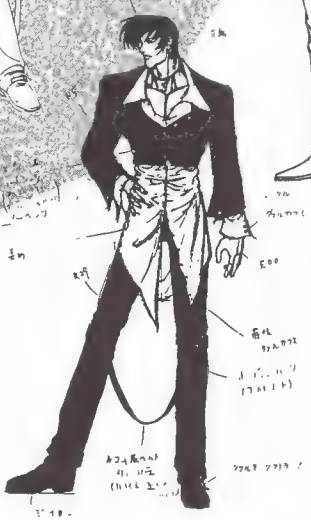
お待ちかね，1キャラ集中スペシャルは庵の巻。
唯一の新キャラだけあって，原画が豊富にあるのだ。





▼ショートジャケットはマルコムマクラレン＋ヴィヴィアンウエストウッド風，パンツはワールドエンド風，シューズはダブルモンクストラップという設定

▲足に着けている拘束具の端は，外側に向くのが正解

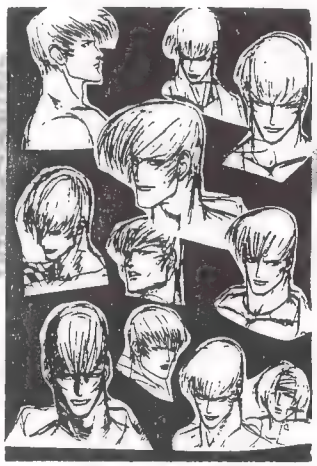


▲足の拘束具のないイラスト

ポーズ集

大げさで多少不自然な姿勢が多い庵のさまざまなポーズを紹介。

◀▼▶こちらは表情集。数少ない笑顔も冷たい印象になっている



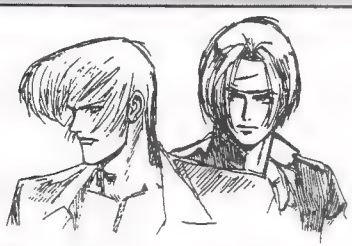
オープニング&エンディング・デモ原画

▲オープニングの一コマ。左手で炎をつかむ

▶オープニング、京とのツー・ショット時

▼ライバルチームのエンディングで表示されるグラフィックの原画

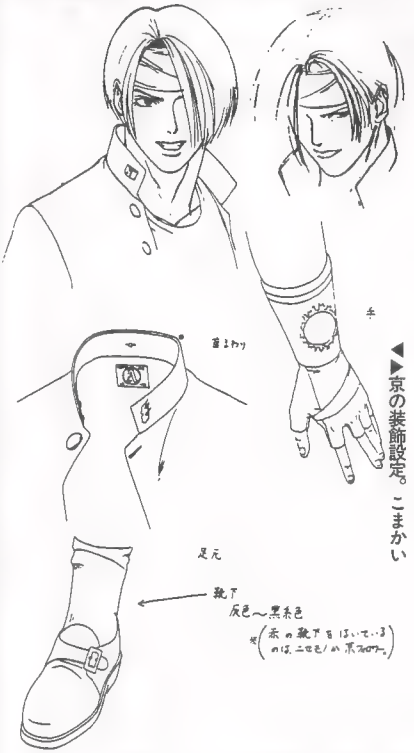
▲左にあるエンディング・グラフィックのボツ原画のようだ



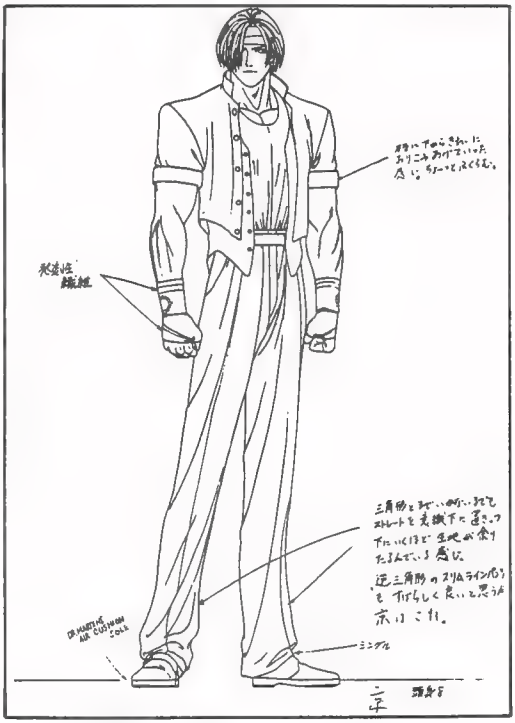
◀宿命のライバルである京と庵。そして柴舟。決着はいまだ着かず…

草薙京スペシャルII

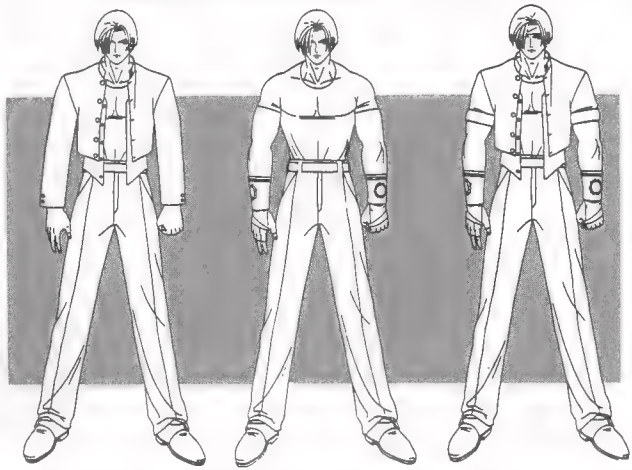
このままでは終わらない。「A.A.KOF'94」につづいて，今回も京の集中スペシャルをお送りしよう。



◀▶京の装飾設定。こまかい



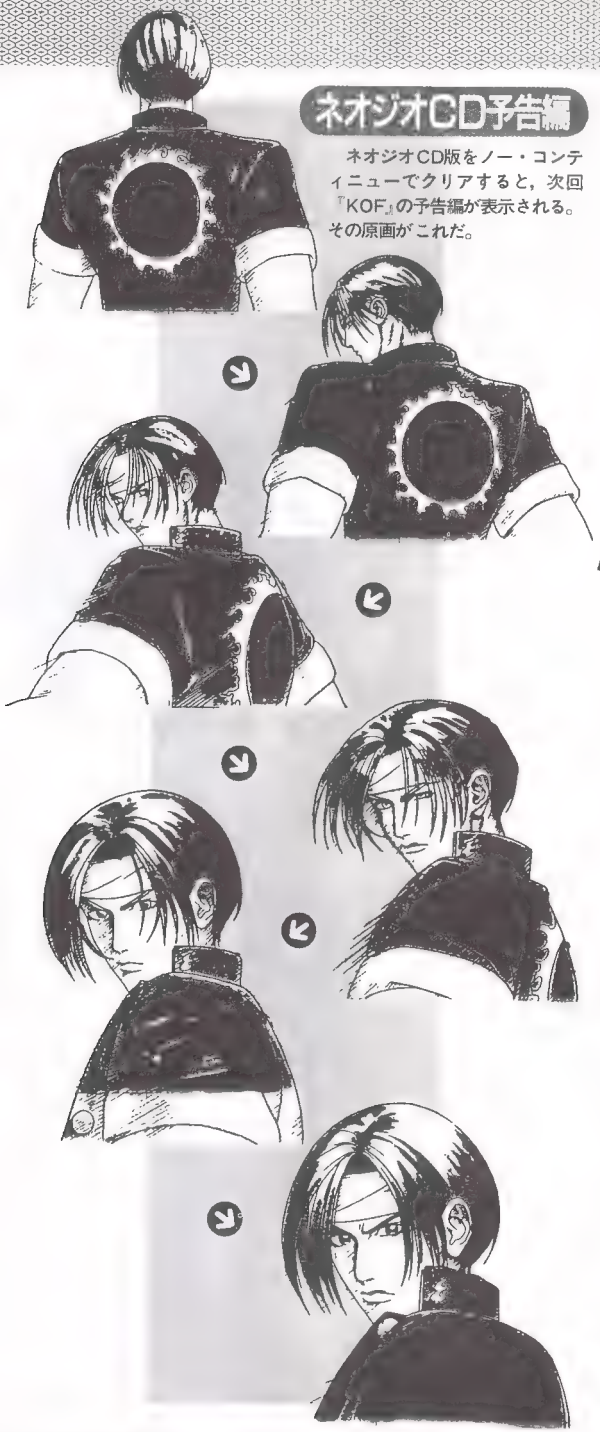
▼オープニングなどのデモ用として制作された京の全身衣装設定。
左の長そで姿や右の上着なし姿は，あまりお目にかかれないぞ

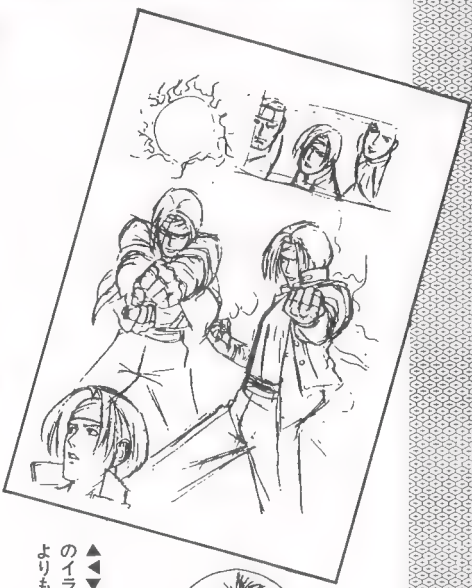


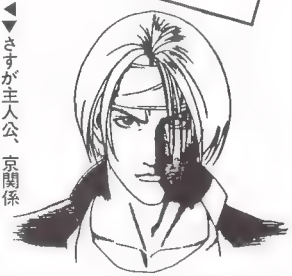
▲当初は，1Pと2Pでは京の絵が微妙に変わる予定だった。これはその2P京。第5章のトピラも2P京だ

ネオジオCD予告編

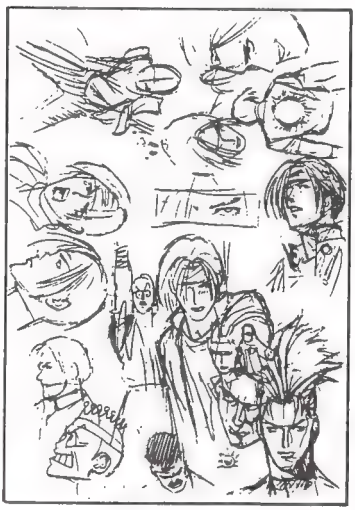
ネオジオCD版をノー・コンティニューでクリアすると，次回『KOF』の予告編が表示される。その原画がこれだ。





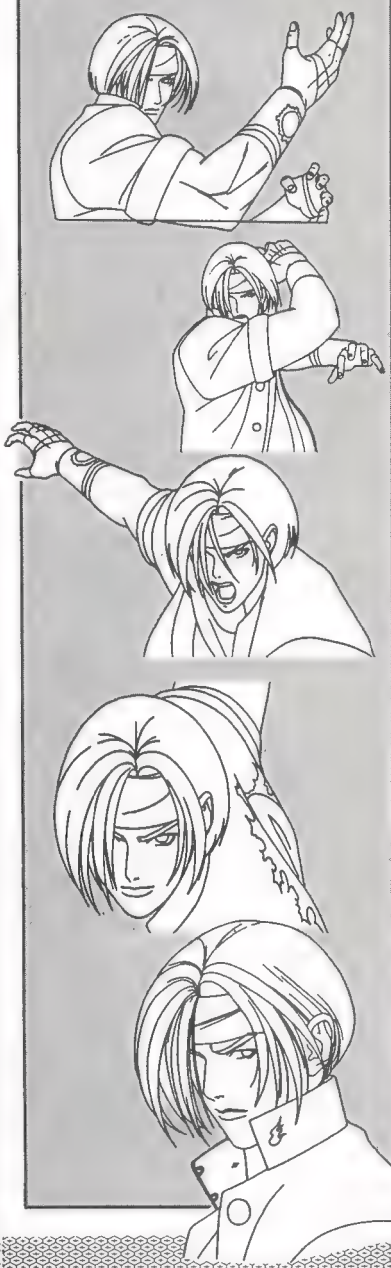


▲◀▼さすが主人公、京関係のイラスト素材は多い。前作よりもりりしくなったようだ



オープニング・デモ原画

オープニングではなつ大蛇薙アニメーションのCG原画を抜粋して掲載しよう。一番下は，庵とのにらみ合い時のグラフィック原画

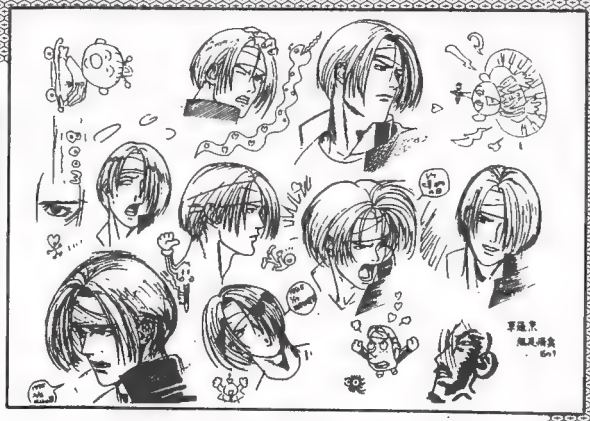


▲◀▶京の表情集。アンニュイな京サマも

▲ちょっと庵が意識されている？

▲イメージ・スケッチとして描かれたモノのようだ。右半分にあるイラストは……謎

▶京の無表情集。数か所に〝今日(京?)の暦〟が書いてある



▶表の太陽と、裏の月。京と庵の存在も、まさに太陽と月がごとし

エンディング・ボツ原画

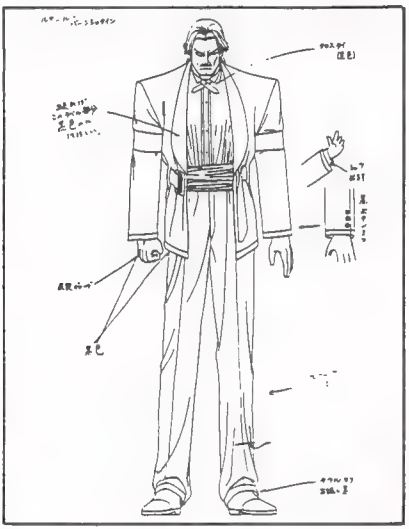
主人公チームのエンディングで表示される1枚絵でボツになったもの。闘いに勝利した京が、新たな闘いに向けて旅立つという流れのようだ。

そのほかのみなさん

集中スペシャルのあとは，それ以外のかたがたのイラストをまとめて紹介する。

ルガール

▼オメガ・ルガールへ変身する際のイメージ・イラスト



▲▼ルガール戦前デモと柴舟戦前デモの原画。実際には，下の原画の角度が変更されている

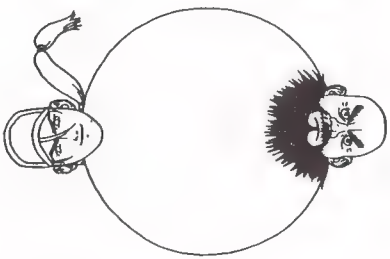
▲◀ルガールにはゲームに登場する左の秘書のほかに、上の3人の秘書がいるようだ。次回作で登場するか？

柴舟

▼主人公チーム・エンディングのボツ原画。京を思う父親の顔つきだ

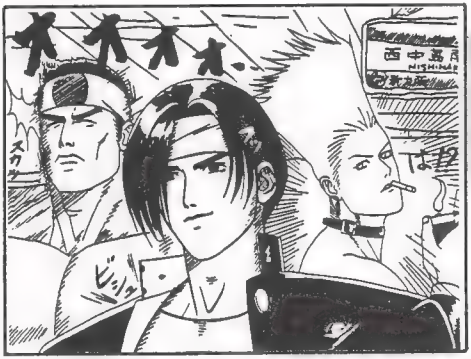
▶ラルフのカット。怒チームは案外人気高し

▼上にいるキムが極悪人の顔をしてる……



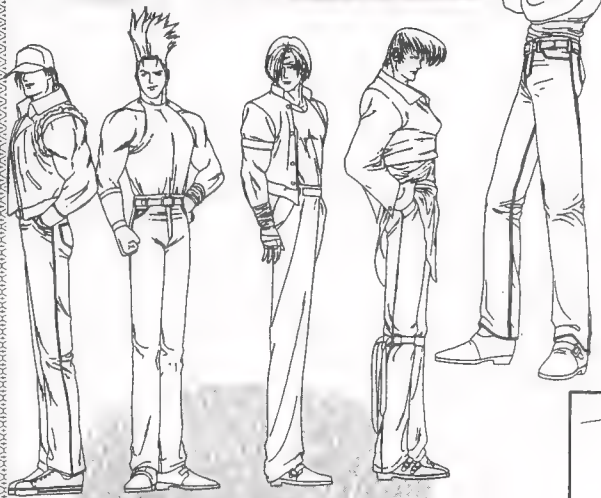
▲きわめて謎なイラスト

▲テリー，ハイデルン，チャンのエディット・チームが食事準備中



◀3人が大阪市内を往く

▲3人のカジュアル・ルック。左から京，紅丸，大門（念のため）



▲男前4人衆の身長対比図。設定では全員180〜182cmだそうだ

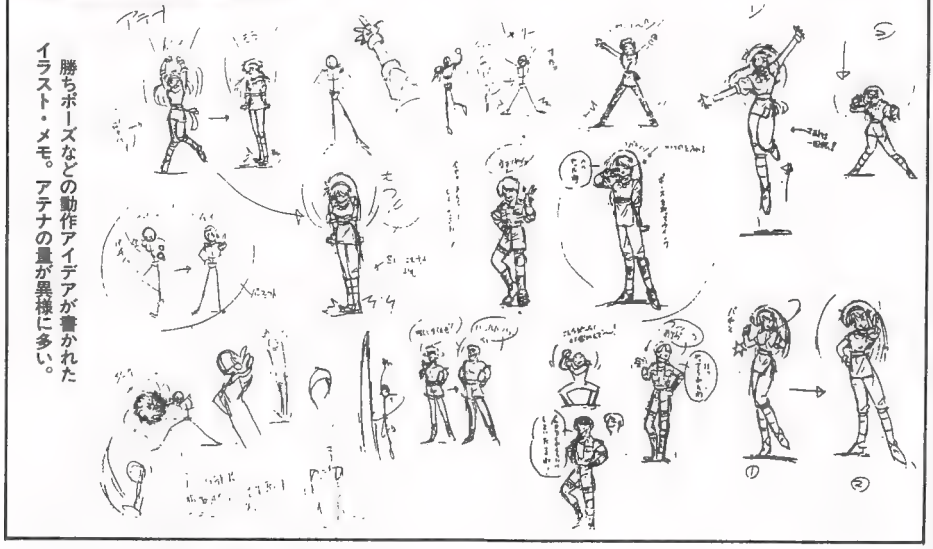
◀髪の毛を下ろした紅丸。これで女性ファン急増か？

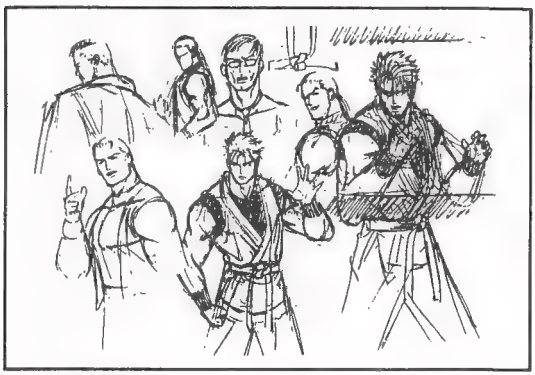
▼龍虎の拳チームの勝利グラフィック用スケッチだろうか

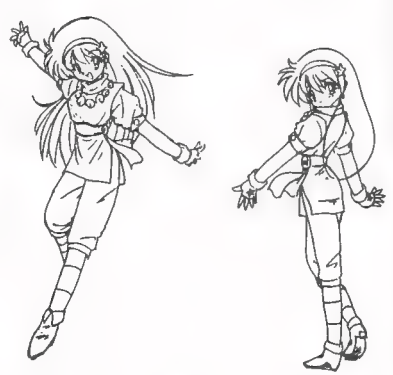
▲これも勝利グラフィック用のスケッチ・カットらしい。ビリーの表情がとても凶悪

キメポーズ原案

勝ちポーズなどの動作アイデアが書かれたイラスト・メモ。アテナの量が異様に多い。

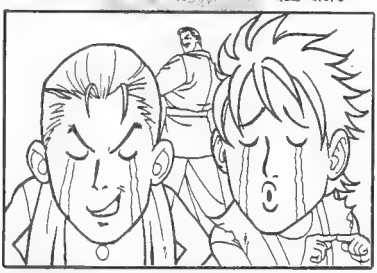


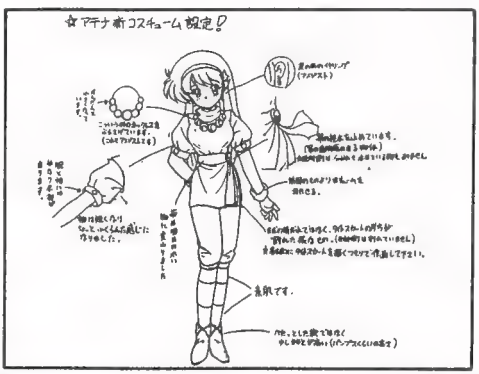




▲さらに勝利グラフィック用スケッチがもう１枚

▼龍虎チーム・エンディングのボツ絵。納得





アテナの新コスチューム。そで、帯、手首のバンド、靴のヒールなどが変更されているぞ

予選落ちの人々'95

新キャラ候補だったがボツになったキャラクターや，新コスチューム案などを集めてみた。

◀スケートボードに乗った少女はあえなくボツに。「餓狼3」のボツキャラ、アリスにも似ている

◀この3人で1チーム。左上は京の恋人ユキ?

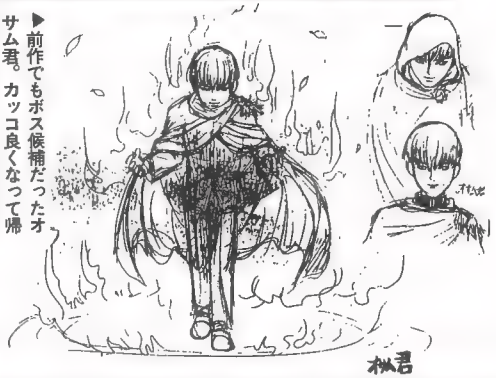
ルガール第3形態

◀オメガ・ルガールの前身たち。これは肌に装甲を埋め込んでいる

◀こちらは完全に改造人間となったルガール

◀感情が高ぶると、左肩部分にヒョウのイレズミが浮きだす

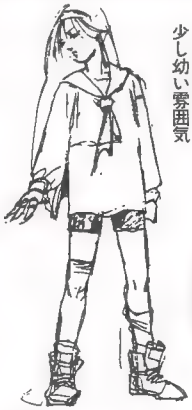
◀究極は、このルガール、ギース、クラウザーの3人合体。これじゃほとんどホラーだ



◀前作でもボス候補だったオサム君。カッコ良くなって帰ってきたけど、やっぱりボツ

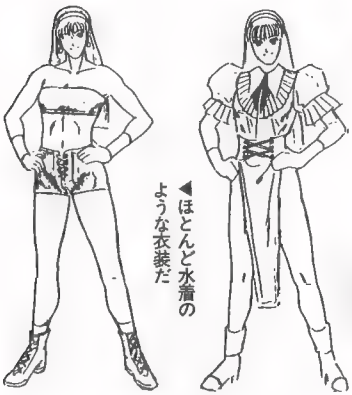
アテナ16変化

旧キャラの中で唯一コスチュームが新しくなったアテナ。決定稿以外で候補にあがった衣装をコレクションしてみた。

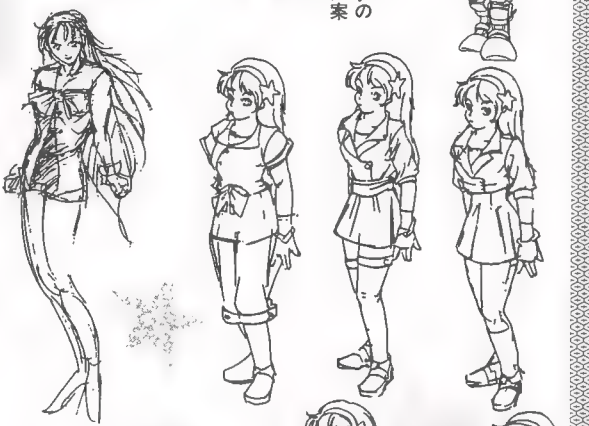


◀高校生にしては、少し幼い雰囲気

◀これはバレリーナのようなコスチューム案



◀ほとんど水着のような衣装だ



◀ヨロイのようなデザインが斬新かな?

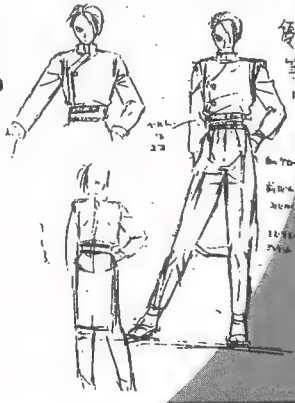
◀アイドルっぽいカンジになっている

八神　庵誕生までの道のり

本作で初登場した八神　庵。彼があの容姿に落ち着くまで，幾多の“開発中庵”が生みだされてきた。それらをまとめて紹介しよう。

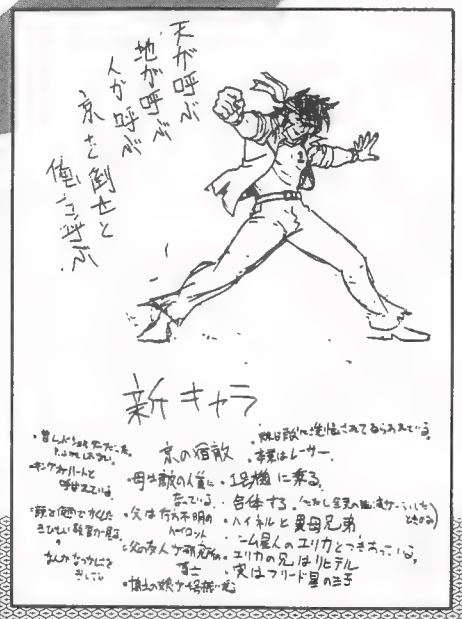
◀柔道着を着ているキムタイプ。気弱そう

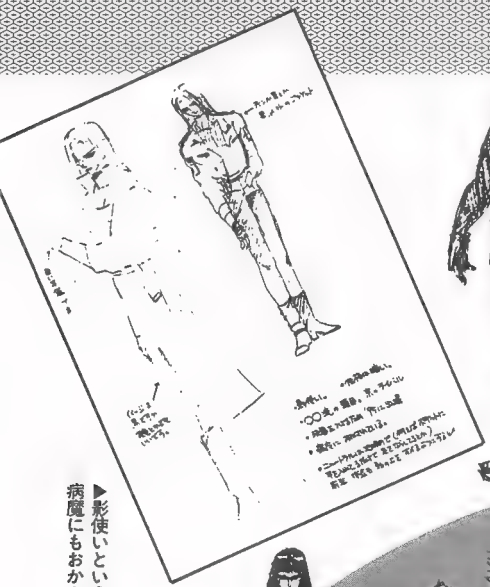
▲「週番」の腕章が目を引く。京の同級生か



◀地肌にベストとネクタイを着用している

▶開発スタッフがお遊びで作った新キャラ案。元ネタは左上からボトムズ、Gガンダム、ダンガードA、キャシャーン、ガッチャマン、マジンガーZ、コンバトラーV、エルガイム、サイボーグ009、該当作多数、超人戦隊バラタック、ボルテスV、闘将ダイモス（×2）、UFOロボグレンダイザー。キャッチは破裏拳ポリマーだ。すべてのお約束ネタを揃えた、最強のライバル……なのか？





▶チーマー風チーム結成の動きもあった

▶影使いという設定だった時代は、病魔にもおかされていた

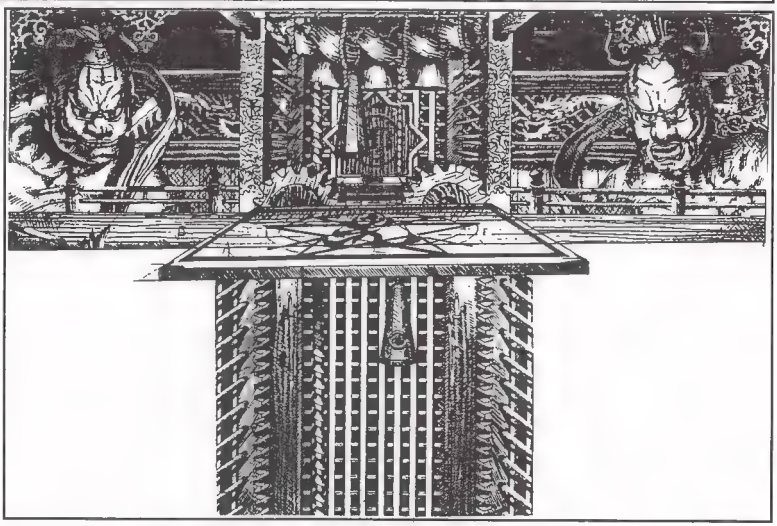
▶学園マンガなどでありがちなライバル像だ

▶へんな髪型という設定は，現在の庵にも活かされている

▲「オレはまだ，おまえがリーダーだと認めたワケじゃねぇんだぜ」と言いはなつ2号機パイロット。うーん，ロボット・アニメのお約束

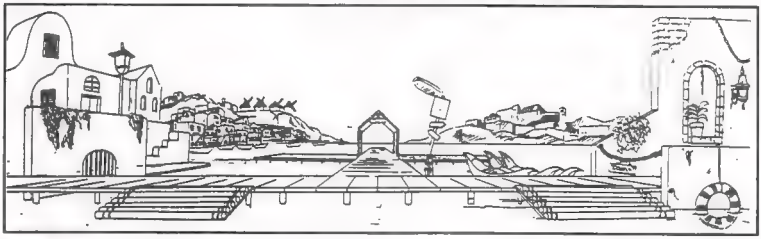
ステージ背景原画集

最後はステージ背景の原画を一挙公開。主人公チームとボス・ステージは原画がないそうだ。



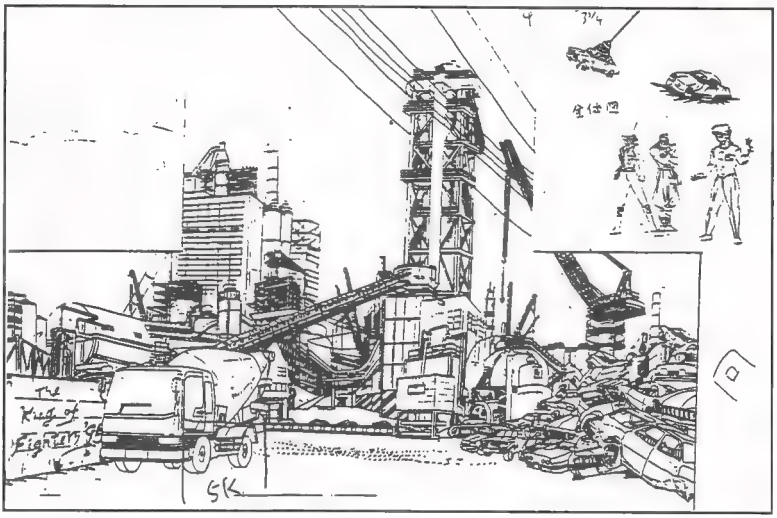
龍虎の拳ステージ（サウスタウンの闘技場）

背後のカベや中央の柱など、実際のゲーム中の背景よりもこまかく描き込まれている。左右にある仁王像も、ちゃんと〝あうんの呼吸〟になっているぞ。



餓狼伝説ステージ（地中海の小島）

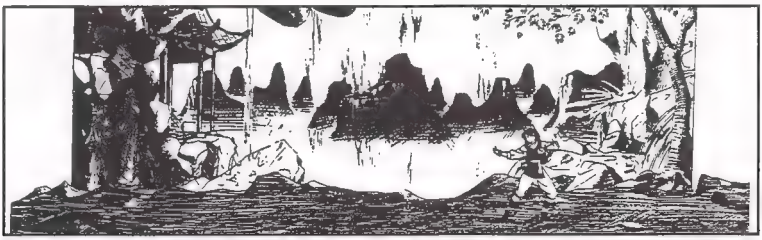
ギリシャ風の港町にある波止場の風景。ゲーム中には右端の浮き輪がない。



ライバル・ステージ（アメリカの工場）

実際にはかなりシンプルになったライバル・ステージ。原画では、トラックがタンクローリーになっている。左隅のカベには「The King of Fighters'95」の文字が。

サイコソルジャー・ステージ（滝の中の修行場）



実際の画面との大きなちがいは、左奥にあるやしろ。逆に原画にはリュックがない。

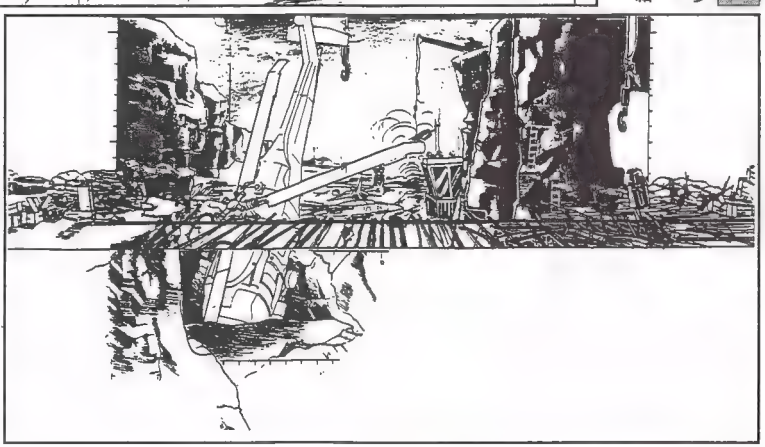
キム・ステージ（キムの修行場）

テント横にリュックが三つ置いてある（大きさも全部ちがう）のがおかしい。

女性格闘家ステージ（キングのバー）

多少かすれていて見にくいが、原画の段階では客が多く、店の奥行きがそれほど広くない。イギリスの大衆バーのような雰囲気がただよっている。2人の男が試合結果を賭けている、という設定もあったようだ。

怒ステージ（砂漠の戦場）

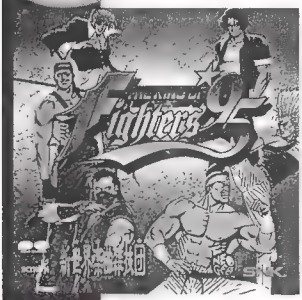


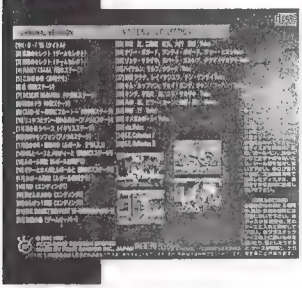
クレーンがあったり、遠景に戦闘機が多数描かれているのを見ると、もとは大きな軍事基地の近くという設定だったのかもしれない。左右が空白になっているのは、多重スクロールするため。

KOF'95 CD&ビデオ 視聴室

26人オール・キャストで，充実したゲーム展開を見せる「KOF'95」。充実しているのは，なにもゲーム内容ばかりじゃない。「KOF'95」の世界をより深く楽しませてくれる，CDとビデオ計4本を紹介しよう。興味があるならすぐにお店へ！

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団





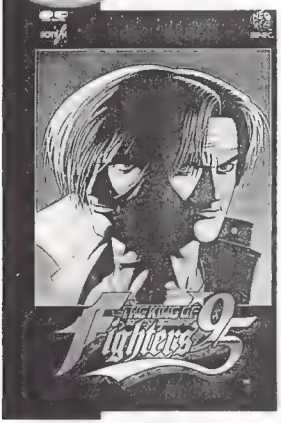
ゲームのオリジナル曲を全曲と，ボイス，S.E.もすべて収録したアルバム。初回出荷分はピクチャーCDになっているぞ。

「慮」(韓国ステージ)や「リュウコとケン〜揺れる男心〜」(アメリカ闘技場ステージ)など，前作とほぼ同じ曲調のものもあれば，「DESERT REQUIEM」(中近東ステージ)や「地を這うベース」(イギリスステージ)など，新たなイメージで作曲された曲まで，あらゆるタイプがつまっているのが，オール・キャストの『KOF'95』らしいと言えるだろう。曲のジャンルも，ロックにジャズにシンフォニーと，バラエティに富んでいるのが特徴的。また，名曲「THE SUNSET SKY」シリーズが，今回で6作目になることにも注目しなければならない。

ボイスはチームごとに1トラック収録されており，S.E.も2トラックに分けられているなど，いたせりつくせりのこのアルバム。ゲーム・ミュージックに興味のある人は，必聴の1枚だ。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円（税込）
■品番：PCCB-00187　■発売日：95年8月19日
■収録曲：①K・O・F'95②悪魔のセレクト③怒濤のセレクト④FUNKY ESAKA⑤この世の春⑥慮⑦DESERT REQUIEM⑧戦慄のドラ⑨CLUB-M〜青空にフルート〜⑩リュウコとケン〜揺れる男心〜⑪地を這うベース⑫嵐のサキソフォン⑬泣きの中・哀愁のD⑭HALとベースとメロディーと⑮ルガール賛歌⑯ギターとオメガとルガールと⑰ルガール消滅⑱KID⑲浪さんさよなら⑳さらばっ！青春㉑THE SUNSET SKY PARTVI 〜LIEBE㉒欲望の渦 〈VOICE&S.E.COLLECTION〉㉓草薙　京，二階堂紅丸，大門五郎Voice㉔テリー・ボガード，アンディ・ボガード，ジョー・ヒガシVoice㉕リョウ・サカザキ，ロバート・ガルシア，タクマ・サカザキVoice㉖ハイデルン，ラルフ，クラークVoice㉗麻宮アテナ，シイ・ケンスウ，チン・ゲンサイVoice㉘キム・カッファン，チョイ・ボンゲ，チャン・コーハンVoice㉙キング，不知火　舞，ユリ・サカザキVoice㉚八神　庵，ビリー・カーン，如月影二Voice㉛草薙柴舟Voice㉜オメガ・ルガールVoice㉝etc.Voice㉞ S.E.Collection Ⅰ ㉟S.E.Collection Ⅱ

ビデオ ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

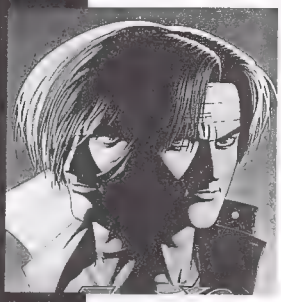


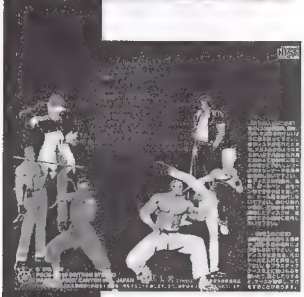
『KOF'95』ファンに向けて作られた90分のビデオ作品。名プレイヤー同士による対戦模様やお笑い技などを収録した映像部と，ゲームと同じ声優によるオリジナル・ドラマを収録した音声部とで構成されている。

このビデオのドラマの企画&脚本は，『KOF'95〜アレンジサウンドトラックス』にて書き下ろし小説などを執筆した遠藤美幸さんが担当。日本チームを中心として進められるドラマを，見ごたえのある映像部とともに楽しめる意欲作と言えるだろう。京ファンは必見&必聴かな？

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：4,800円（税込）
■品番：VHS　PCVP-11740　■発売日：95年10月21日
LD　PCLP-00575
■収録内容：①オープニング〜How to play？②日本チーム（メンバー紹介〜2P対戦〜CPU戦〜ENDING）③龍虎チーム④怒チーム⑤中国チーム⑥韓国チーム⑦女の子チーム⑧ライバルチーム⑨オヤジの園（柴舟&ルガール2P〜CPU戦〜EDITチームENDING）⑩ゲームスタッフロール⑪名勝負&究極連続技⑫ビデオスタッフロール（オマケ映像）
■声の出演：野中政宏，前塚厚志，日井雅基ほか
■音楽：新世界楽曲雑技団
■カラー90分

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～アレンジサウンドトラックス～／新世界楽曲雑技団





各ステージの曲やオープニング，エンディングのBGMなど12曲と，ボーカル曲2曲を収録しているほか，インナーに9ページにも及ぶ特別書き下ろし小説を掲載したアルバム。

アレンジ曲は，制作者側が「今までのアレンジ・アルバムの中では，最高のデキなんじゃないか」と語るほど，質の高い仕上がりになっているぞ。オリジナルの雰囲気をくずさずに，新たなフレーズやソロ演奏を盛り込み，生楽器の良さを前面に押しだしたアレンジが，より厚みのある『KOF'95』ワールドを表現している。また，曲途中に加わる英語セリフなどの演出が，「かっこよさ」にさらに磨きをかけ，イメージを膨らませてくれるのだ。

なお，このアルバムに収録されているボーカル曲2曲は，どちらも実際にゲームのキャラクターに声を当てている声優さんたちによるもの。

「MY LOVE～勇気を出して～」は，麻宮アテナの声を担当した，長崎 萌さんが熱唱。恋する女の子の心境を歌った古き良き時代の歌謡曲っぽいこの曲は，アテナで声優デビューを飾った長崎さんの，初々しさをそのまま表現したような曲に仕上がっているぞ。なお，この曲はネオジオCD版『KOF'95』にも収録されている。

「THE SONG OF FIGHTERS'95」は，このアルバムのために作曲された，13人の声優によるなんとも豪華なボーカル曲。しかしこの曲，よく聴いていると『真サムライスピリッツ』の牙神幻十郎，『風雲黙示録』のキャロルなども出演しているので，まさにSNKキャラ総出演のボーカル曲と言えるだろうね。

曲のほかに，インナーには主人公チームの物語を描いた特別書き下ろし小説も掲載。いい意味でマニアックな作品だな。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：2,500円（税込）
■品番：PCCB-00189　■発売日：95年9月21日
■収録曲：①K・O・F'95②FUNKY ESAKA③嵐のサキソフォン④慮⑤CLUB-M⑥DESERT REQUIEM⑦リュウコとケン⑧戦慄のドラ⑨地を這うベースⓄHALとベースとメロディーと⓫ギターとオメガとルガールと⓬MY LOVE～勇気を出して～⓭SUN SET SKY part Ⅵ～LIEBE～⓮THE SONG OF FIGHTERS'95
■ボーカル：長崎　萌（⓬），橋本さとし，生駒治美，コング桑田ほか（⓮）

ビデオ ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～最強王座争奪戦～

各ゲーム雑誌などの代表3人が，それぞれの持ちキャラクター1人を担当して，チームバトルをくり広げるという，『KOF'95』のゲーム・システムを利用したゲーム大会の模様を収録したビデオ作品。

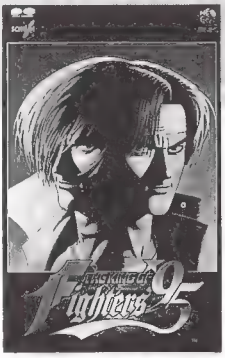
参加チーム数は12チーム。「オメガになる前のベーマガチーム」は，Cブロック1回戦で，コスプレ天国チームと対戦したが，果たして結果はいかに……それはビデオを見てのお楽しみ。

このビデオの特徴は，なんと言っても1,500円という値段の安さ。『餓狼伝説3～最強王座争奪戦』につづく第2弾として発売されたわけだが，かなり順調なセールスを記録しているようだ。今後もこのスーパープライス・シリーズが継続されることを期待したい。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円（税込）
■品番：VHS　PCVP-11767　■発売日：95年11月17日
■収録内容：①オープニング②Aブロック1回戦③Bブロック1回戦④Cブロック1回戦⑤Aブロック2回戦⑥Bブロック2回戦⑦Cブロック2回戦⑧ブロック代表総当たり戦⑨オマケ映像
■司会：ボンバー森尾
■カラー50分

Making of ビデオ「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」

SNK作品の短例になりつつある、サイトロン&アート制作（ポニーキャニオン発売）のゲームビデオ・シリーズ。今回「KOF'95」ビデオのADをつとめた、私A-ZAPが、宣伝と宣伝と宣伝を兼ねて、制作日誌をお届けしよう。



◀ジャケットのイラストは、アレンジアルバムとこのビデオのために特別に書き下ろしたもの。ファンは必携だ！

●8月○日　企画会議

『KOF'95』のビデオ制作スタッフが集まり，最初の企画会議がはじまる。

今回のビデオ制作は，企画と脚本を遠藤美幸さんに，ゲーム・プレイヤーを「ネオジオフリーク」のモリスケさんやジェイケイさん＋遠藤さんの友人たちなどにお願いすることになっており……僕はアシスタントという役職。お盆進行ということもあって，脚本を担当しないとはいえ，忙しさはいつもの1.5倍(農林水産省調べ）になりそう……。

●8月◎日　プレイ収録１日目

お盆も過ぎたこの日は，ゲームプレイの収録初日。

通常なら月の頭にはじまるこの収録が，お盆後という遅い時期にスタートするのは，全体のスケジュールとして非常にキツイ……が，プレイヤーにとっては，ゲームの練習時間が多くなるぶん，いいプレイができるのでありがたい話。

ゲームプレイの収録は，使用する映像をピックアップするアトの仕事を簡単にするため，１プレイごとにタイムコードを撮り，内容のおもしろさの判断を同時に行なっていく。

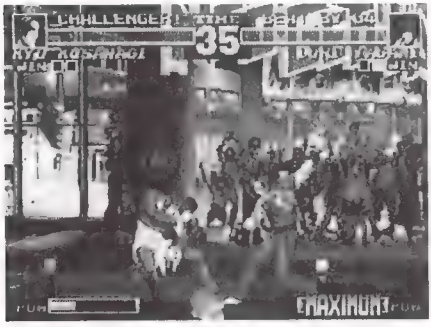
ストップウォッチと記録用紙とゲーム画面の三つを何度も見つづけながら，夜が更けていく。

●8月◇日　プレイ収録2日目

１日目と同様の作業がつづく。

前日撮りそこねた対戦映像がいくつかあったので，少々不安はあるものの，収録再開。案の定，CPUルガール戦に手間取って不安的中。最後のほうに収録する「お笑い技」の収録をやや残して，終電の時間が迫ってきた。僕はどうしても終電で帰らなければならない用事……副業である朝刊配達(笑)があるので，アトを遠藤さんにお願いして帰宅。のちに聞いた話では，「お笑い技」の収録に，深夜2時までかかったとか。たった3分のコーナーに，僕らは睡眠時間を惜しみなく(？)ケズっているのだ。まるで一瞬のお笑い写真を撮るのに数時間費やす，A.A.シリーズのライター陣のようだ(笑)。

●8月△日　OFFライン準備



▲対戦プレイの映像は，真剣勝負をそのまま収録。それだけに，収録当日のプレイヤーは，ものすごく体力＆気力を使う

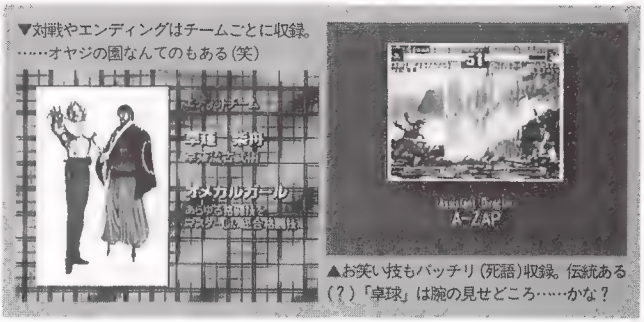
OFFライン（仮編集）のために，使用する映像を素材からピックアップし，タイムコードを書き込む作業を開始。この仕事，普通なら１週間ほど余裕を持ってできるのだが，とにかく今回はスケジュールが詰め詰め。タイムコード表をスタジオにFAXする日も含めて，2日で仕上げなければならない……もう涙もでない。

素材となる映像は，プレイ収録日2日間あわせて90分テープに11本ぶん，つまり16時間半収録してある。この中から，90分の映像を抜きだす作業をするのだから，キツイ仕事。コレをたった2日間で……それも月末だから他の雑誌の原稿の締め切りも迫っているこの忙しい時期に……である。ただ少々救いだったのは，最後の「お笑い技」は遠藤さんにお願いしているので，このぶんは僕の仕事からは除外されるということ。全体から見ればちょっとだけなのだが，それでも気分的にちがってくる。まぁ，何とかなるだろう。

と，思っていたら，とんでもないハプニングが待ち受けていた。なんと，ピックアップした映像だけでは，90分に10分も足りないのである……これは一大事だ(泣)。原因は計算ミスで対戦時間が短かったことにあった。

通常の格闘ゲームなら，１ラウンドにかかる時間は，実時間で30～40秒くらい。ところが，『KOF'95』では20～30秒で決着がついてしまう。つまり，10秒前後の差があったのだ。10秒という時間は，単体なら問題ないのだが，対戦だけで72試合(9試合×8チーム)も収録するので，単純計算でも720秒＝12分の差が生まれる。『KOF'95』の対戦

時間が短いことを計算に入れなかった僕のこのミスは，そうでなくとも時間がないこの状況にさらに拍車をかけることになる。結局，ピックアップから除外した対戦を検討し直し，遠藤さんにお願いしてお笑い技のコーナーの時間をのばすことで何とか落ちついた。普段なら秒単位の調整となる作業が，分単位になるとは夢にも思わなかった（思いたくもなかったわい）。



▼対戦やエンディングはチームごとに収録。……オヤジの園なんてのもある（笑）

▲お笑い技もバッチリ（死語）収録。伝統ある（？）「卓球」は腕の見せどころ……かな？

●9月○日　OFFライン（仮編集）

事前に制作したタイムコード表をもとに，仮に映像をつないだテープを制作し，本編集に備えておく作業をする。

事前のタイムコード表の制作が大わらわだったのに対し，今回の仕事は結構ラク。というのも，この作業で僕がやることは，できあがった仮編集のテープをスタジオに取りに行って，本編集に備えチェックするだけだからである。そのぶん，細かい作業をスタジオで黙々とやっているスタジオ・ディレクターは大変なはず。ごくろうさま。

●9月◎日　本編集

仮編集で制作したテープをもとに，細かい部分を切り張りしたあと，文字データなどを映像に収録し，映像部をすべて完成させる。

このビデオ作品において，僕が責任を持って仕事するのはここまで。あとは音声部の仕事になるので，遠藤さんに指揮がうつる。最後だし，気合い入れてやるかと，意気揚々だった……いや，少し自暴自棄を起こしていた。

理由は，前々から楽しみにしていた『コスパ』が同日に行なわれていたからである。それも，スタジオと同じ六本木で。歩いてすぐの距離でやっているのに，僕はスタジオにこもりっきりになるなんて……。ついで，遠藤さんとディレクターのSADAKICHI.Aさんが，1時間半の大遅刻。パワーゲージ満タン寸前状態な僕。そんな僕をよそに，作業のほうは予想以上に順調。コスパ帰りのサイトロン社員やSNK広報のかたもスタジオに遊びにきて，スタジオは大にぎわい。スタジオ内はコスパの話で持ちきり……悔しいぞ（涙）。

無事本編集も終わり，あとは遠藤さんにバトンタッチ。ビデオ作業はMAを残すのみとなった。

●9月◇日　MA大阪

声優による，ドラマ部分のアフレコや効果音などの収録を行なうMA作業が，まずは大阪で行なわれる。

本編集から数日後，『KOF'95』の声優陣のほとんどが待つ大阪でのMA。僕は現場に立ち会えなかったのだが，当日は異常なほど順調に進み，夜の8時には終了したとのこと。普段ならホテルに泊まることを覚悟するMAが，日帰り作業になるとは，異様に早い。

▲キャラの声を担当した声優さんたちが大集合（写真はアレンジ・アルバム収録時のもの）

●9月△日　MA東京

大阪のときとほぼ同じ作業を行なう。

東京では，草薙 京役の野中さんと，アテナ役の長崎さんのヌキ撮り（個人のみでの収録）を行なったあと，最終的な編集を終えて，完成となる。これで僕も一安心。

●9月▽日　そして……

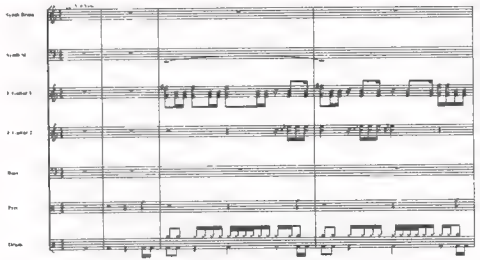
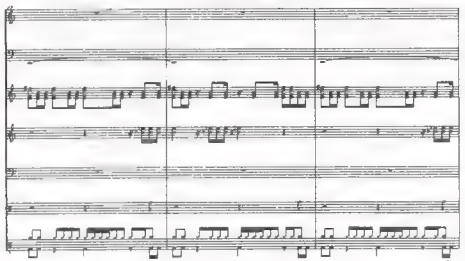
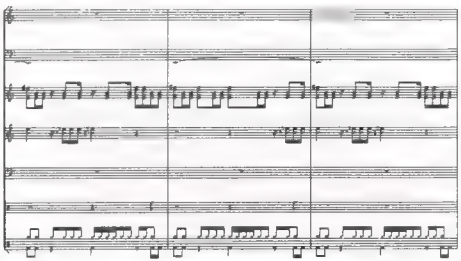
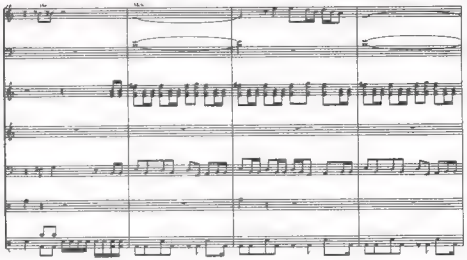
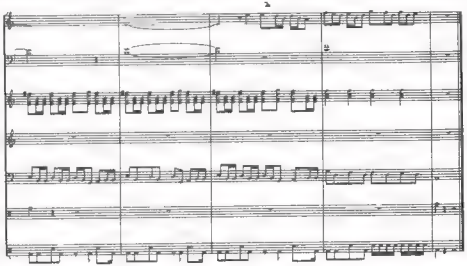
白バコ（サンプル・テープ）もサイトロンから届き，一つの仕事が終わったと思ったその日，ウイスキーのロックを1人で飲んでいた夜11時ごろ……電話が鳴った。

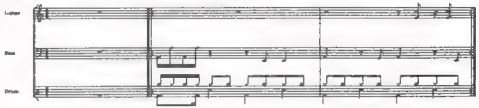
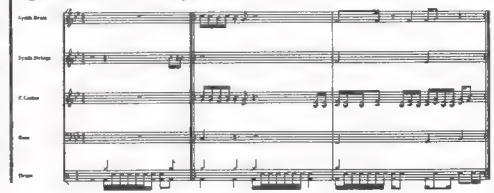
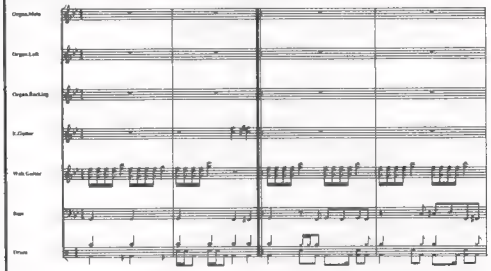
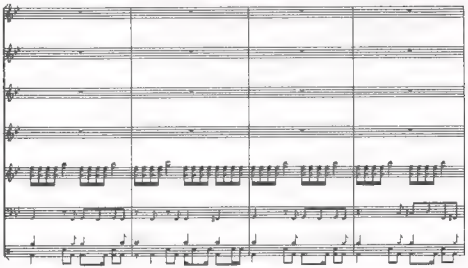
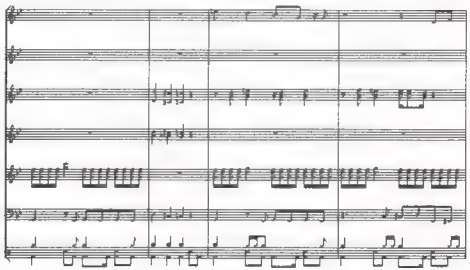
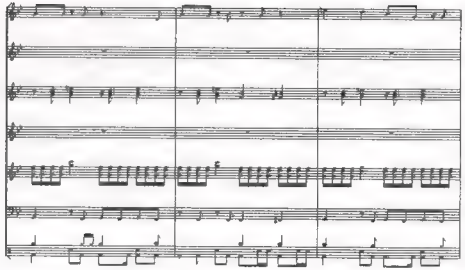
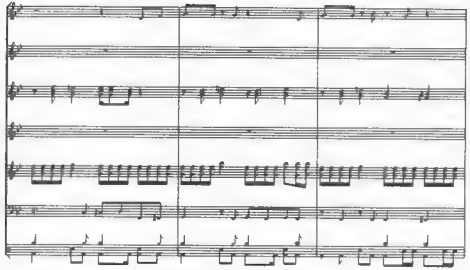
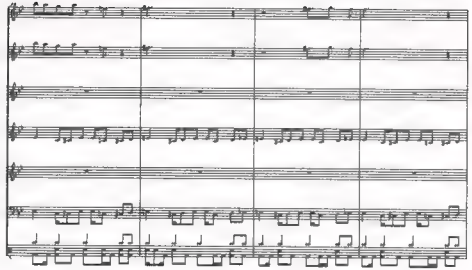
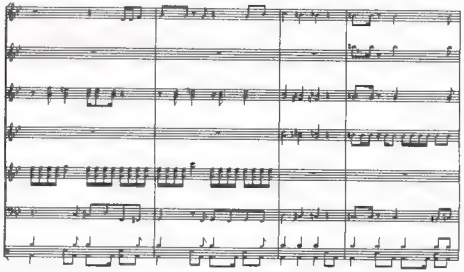
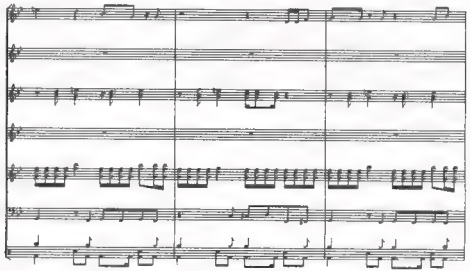
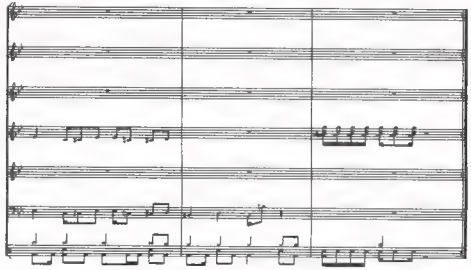
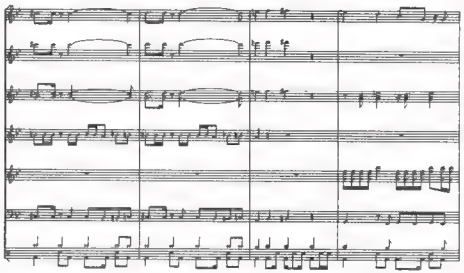
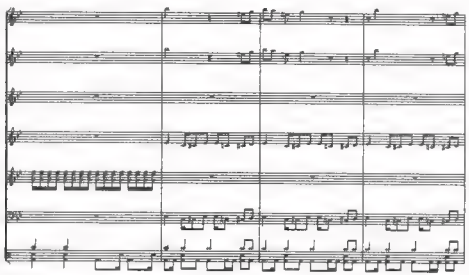
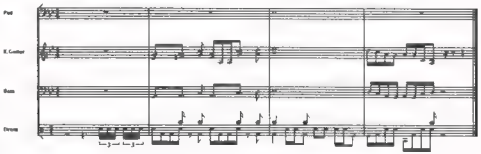
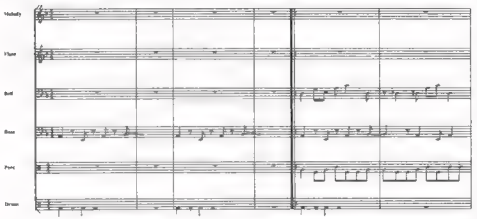
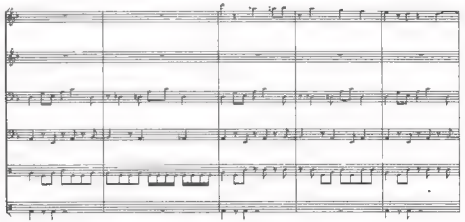
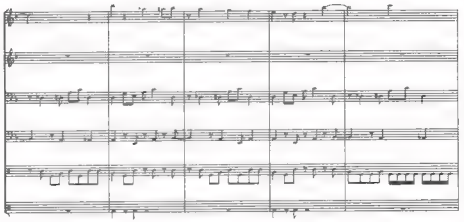
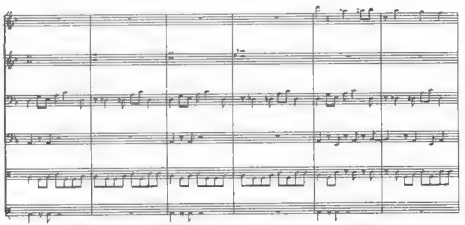
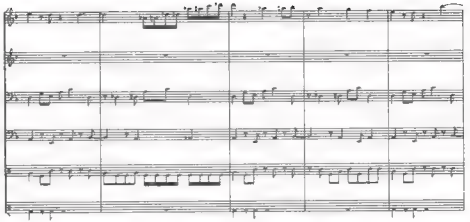
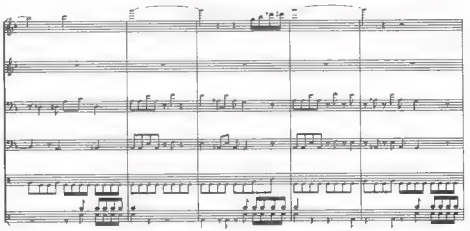
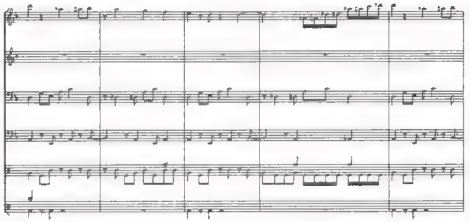
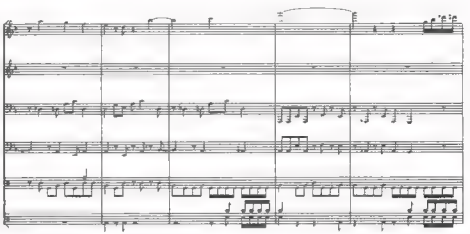
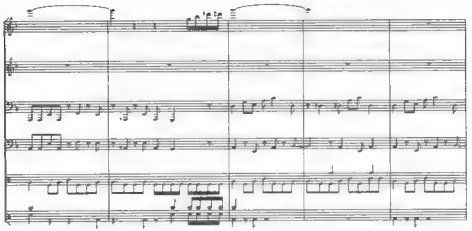
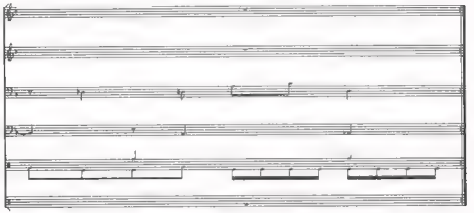
相手はALL ABOUTシリーズで技表の制作をしている，小石"技師"朋仁氏。内容は，夜の寂しさをまぎらわすため……ではなくて（あなたがち，まちがいじゃないと思うけど），「A.A.KOF'95」に「ビデオ制作日誌」のようなコーナーを作るので，それを担当してほしいとのこと。つまり，今キミが読んでいるこのコーナーのことである。僕の仕事はまだ終わらなかったのだ。

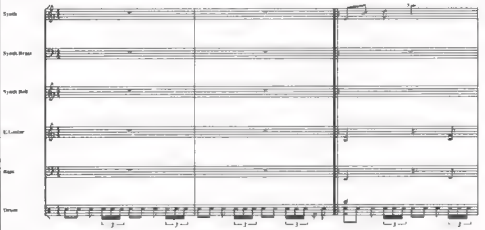
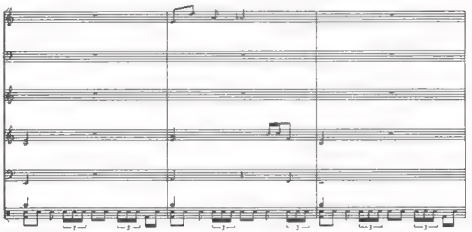
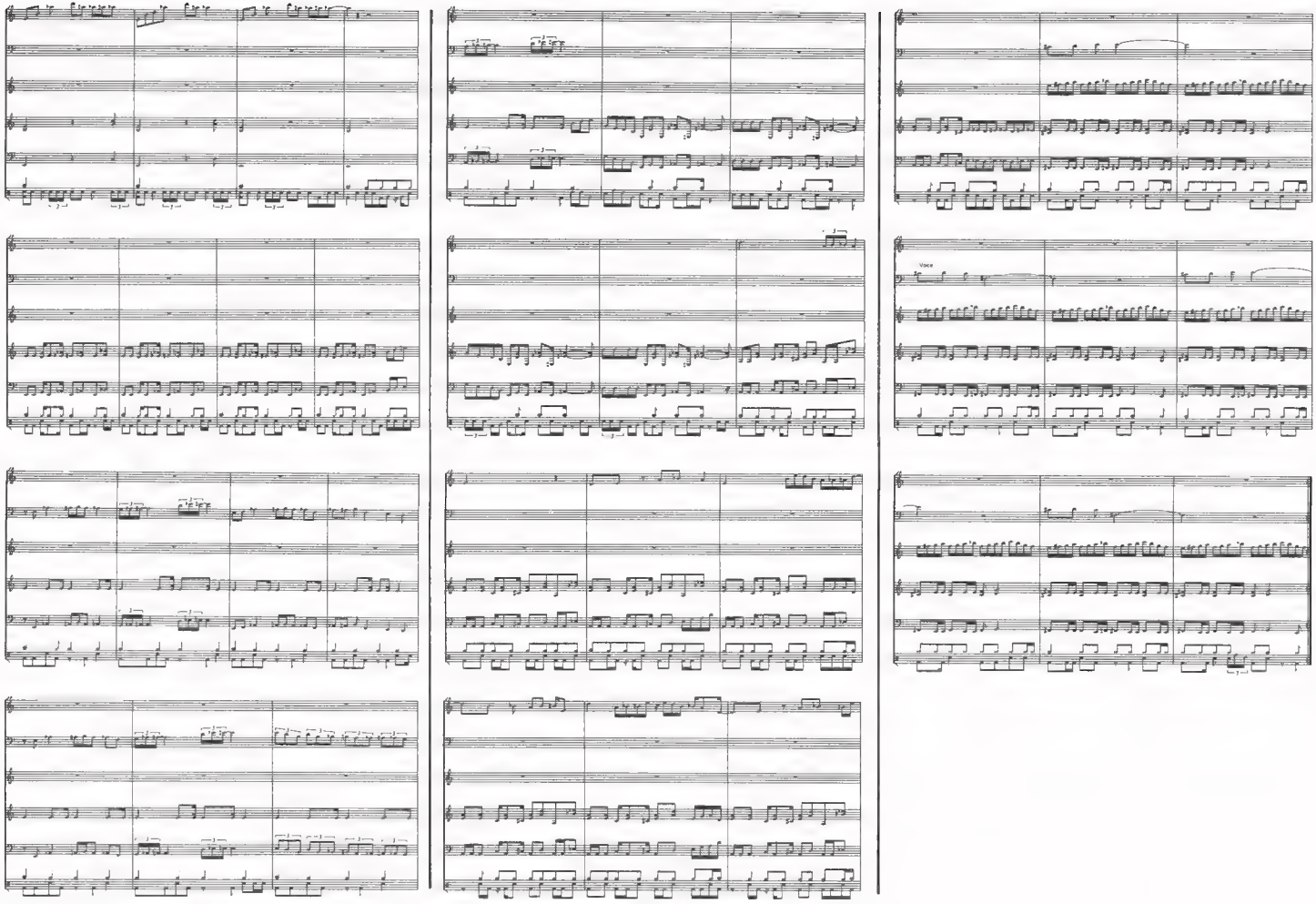
そして今，半分狂乱状態でディスプレイを眺める僕がいる（眠いよぉ……）。

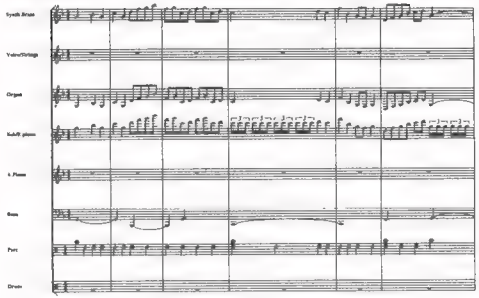
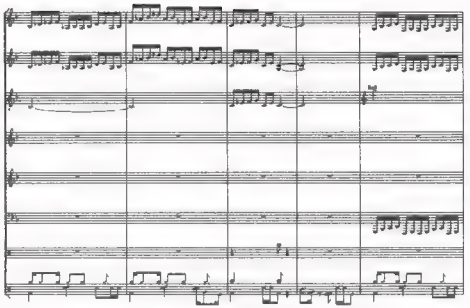
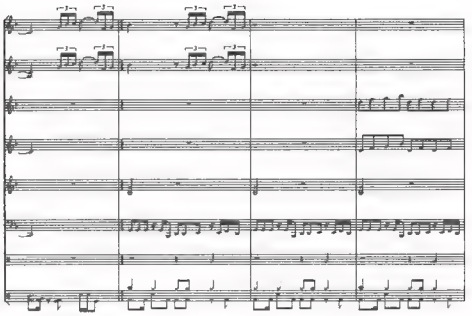
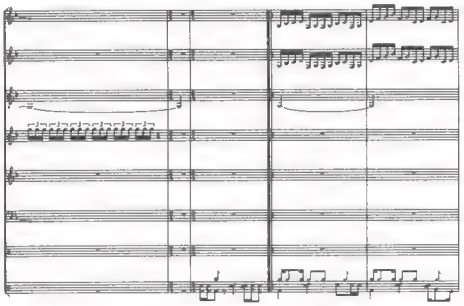
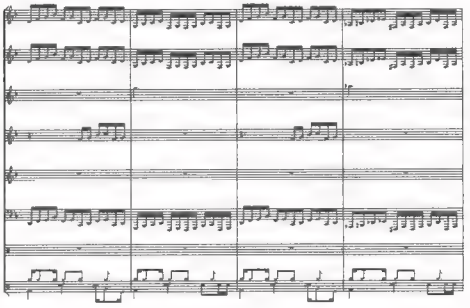
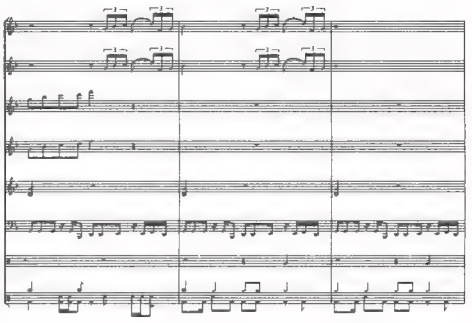
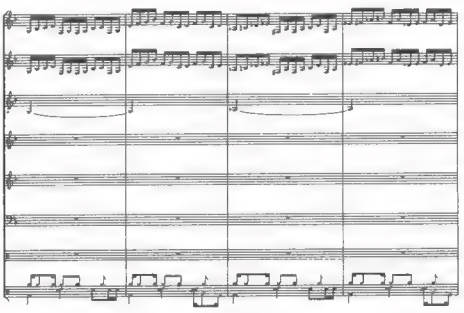
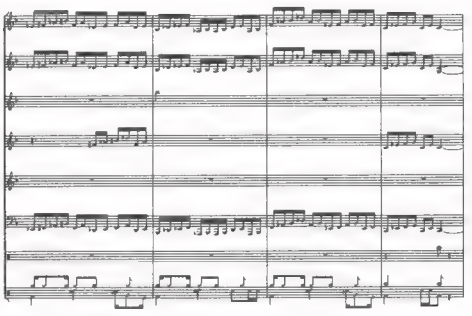
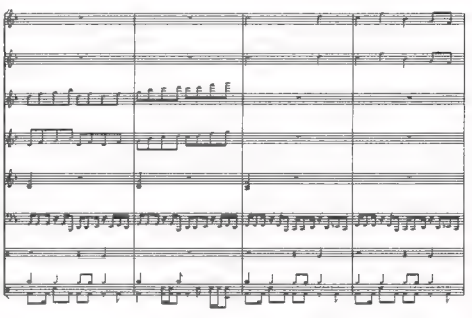
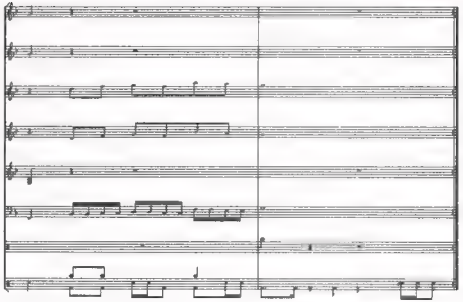
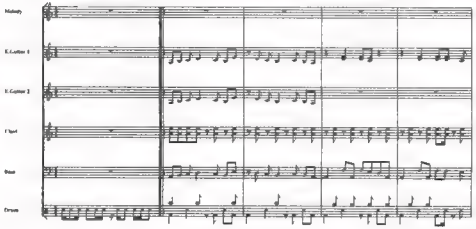
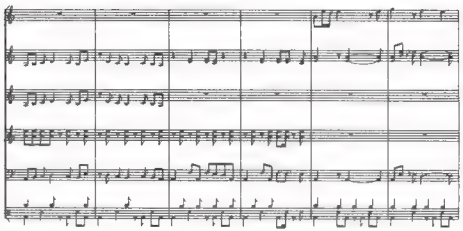
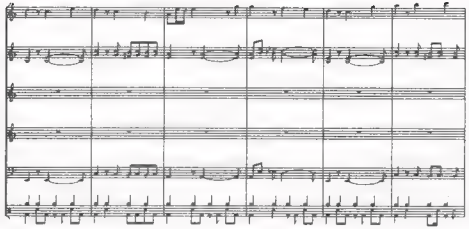
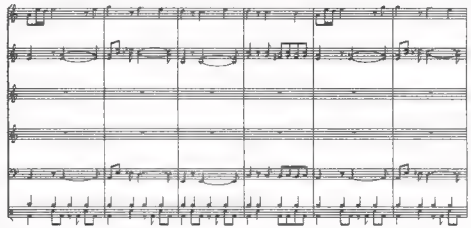
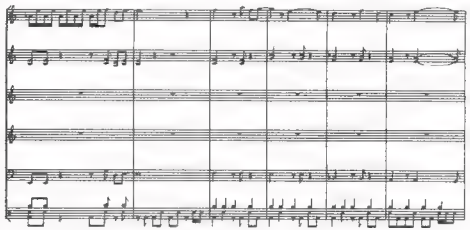
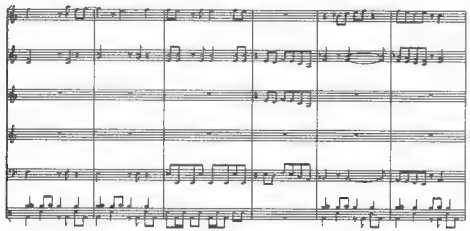
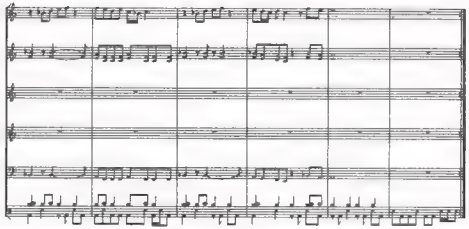
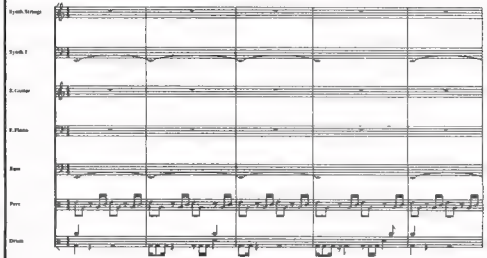
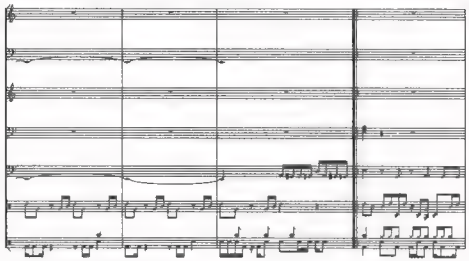
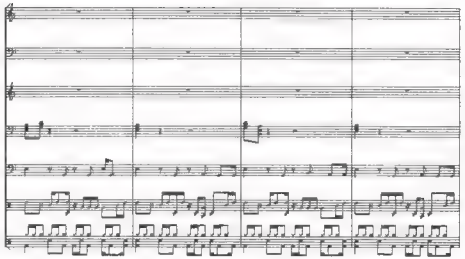
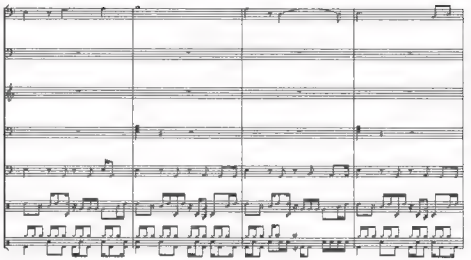
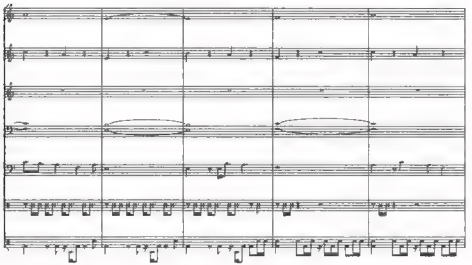
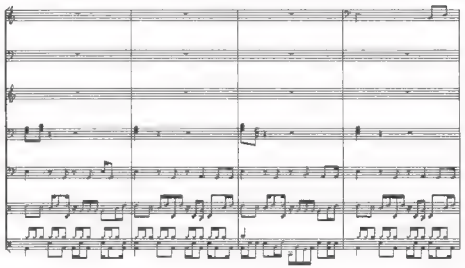
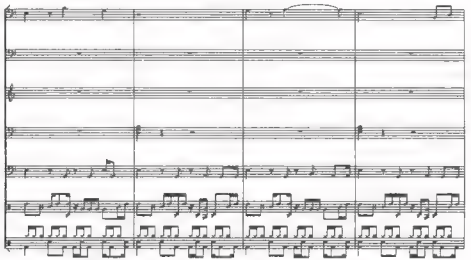
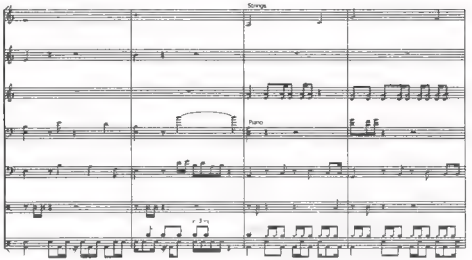
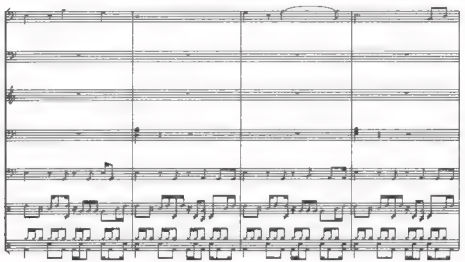
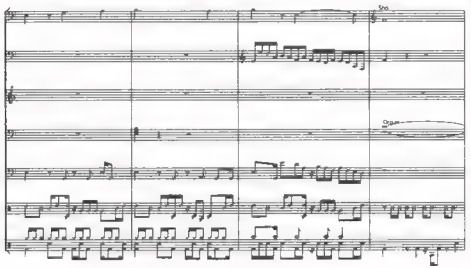
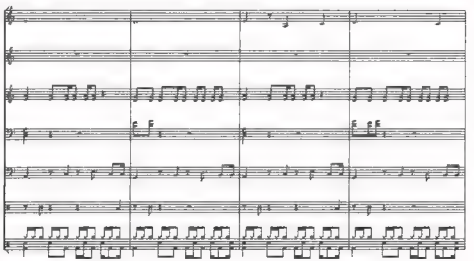
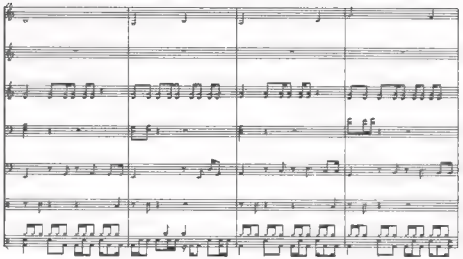
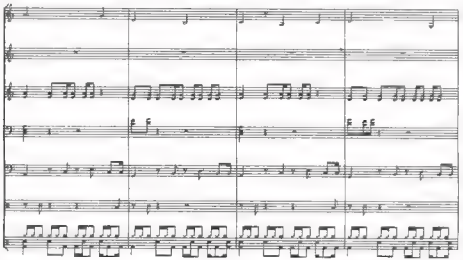
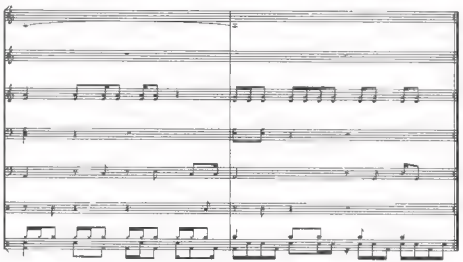
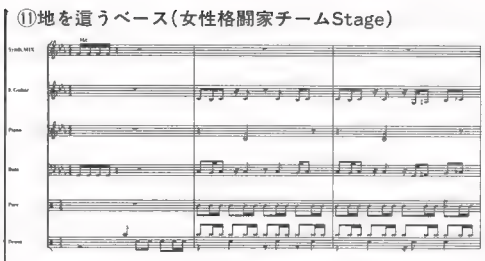
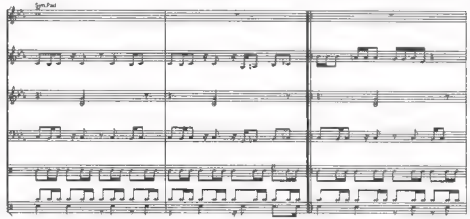
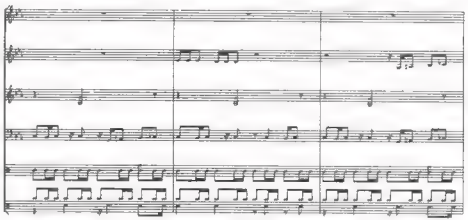
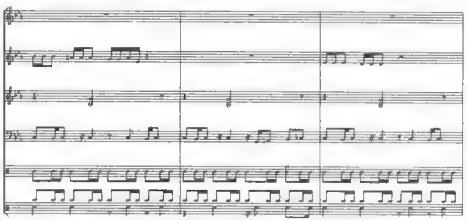
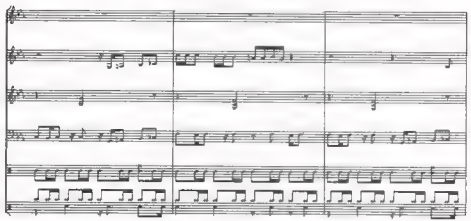
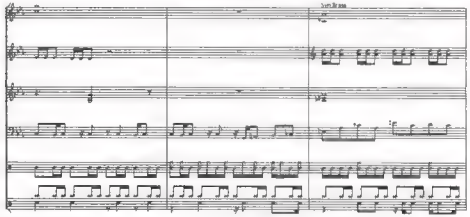
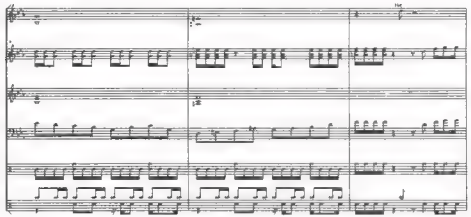
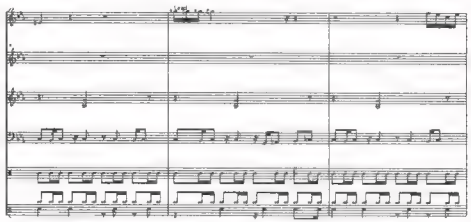
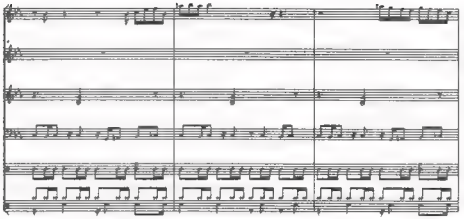
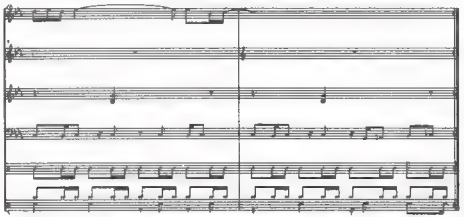
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95全曲楽譜集

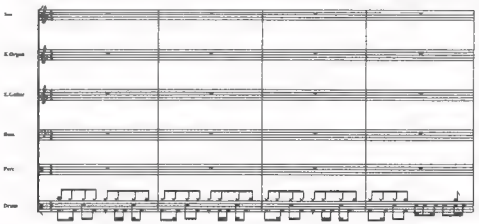
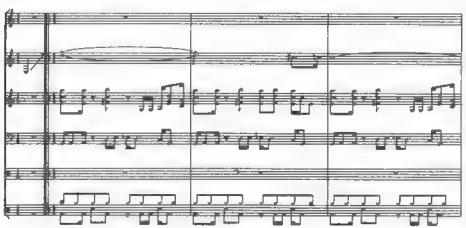
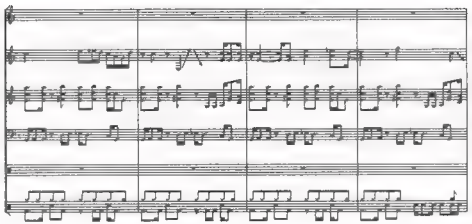
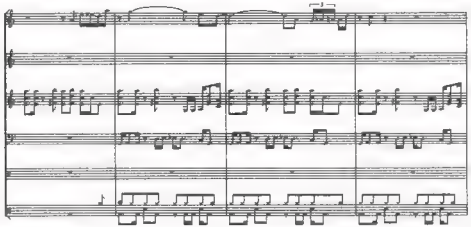
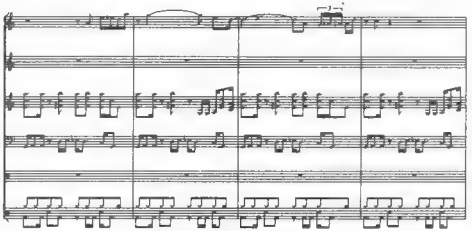
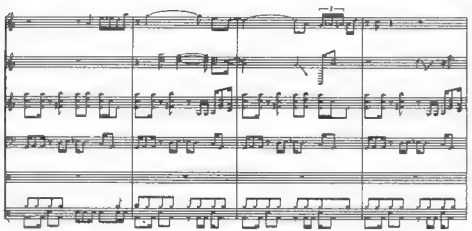
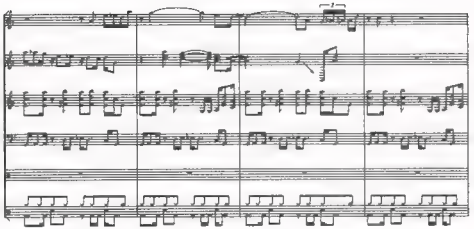
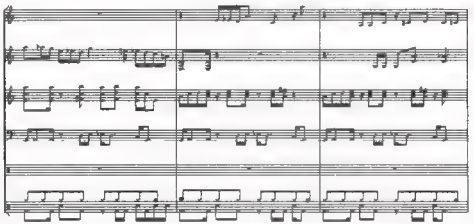
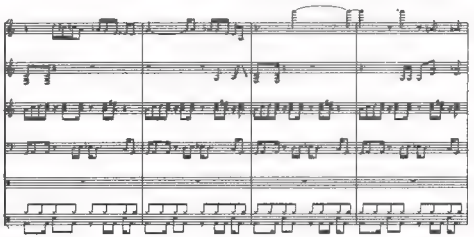
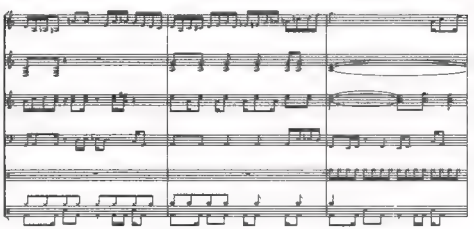
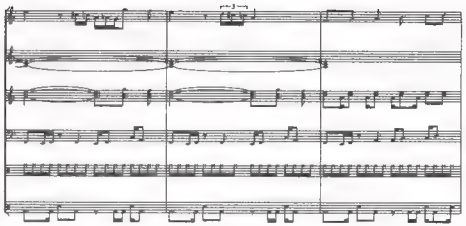
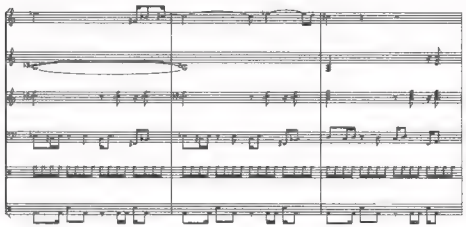
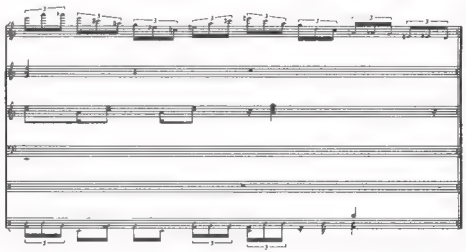
※ここに掲載した楽譜は、本書スタッフが採譜したもので、実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。

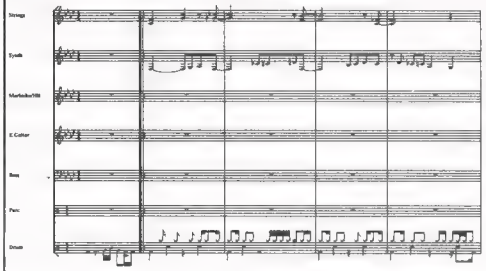
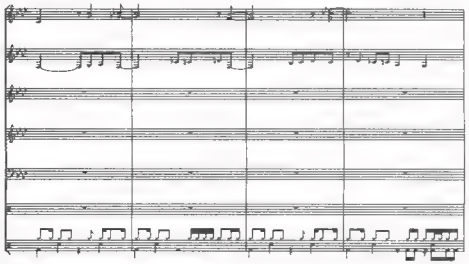
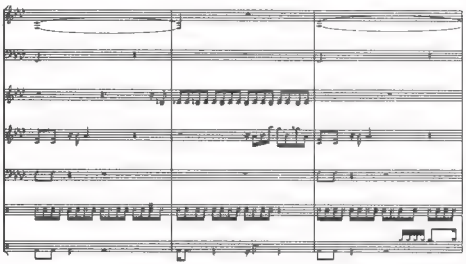
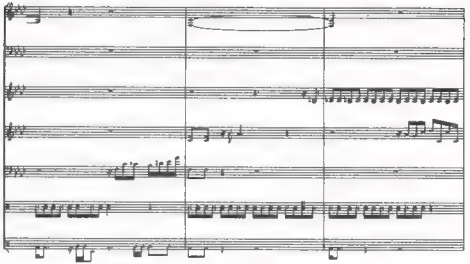
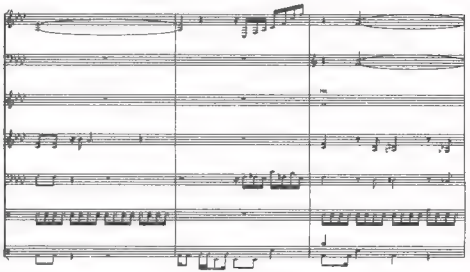
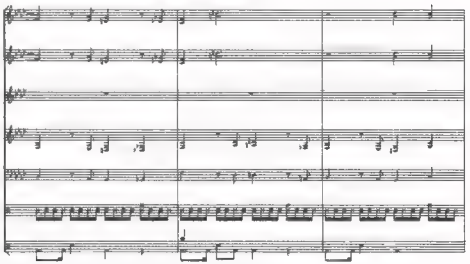
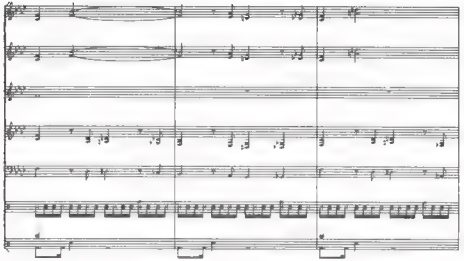
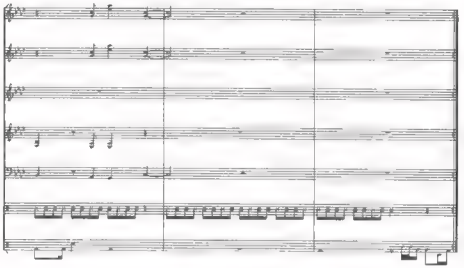
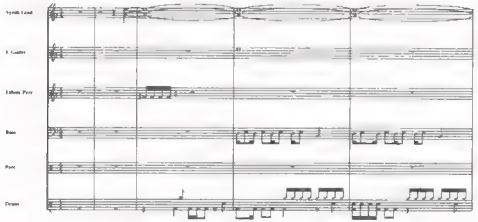
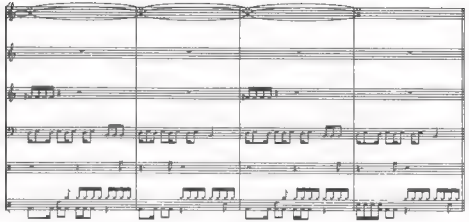
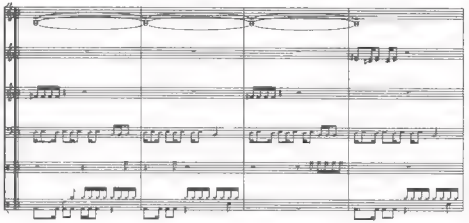
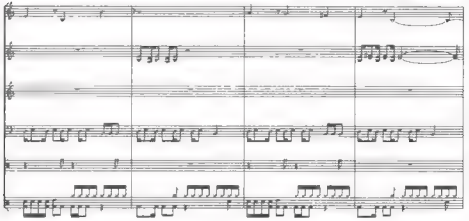
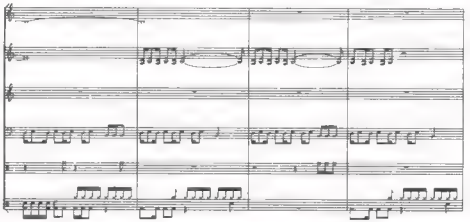
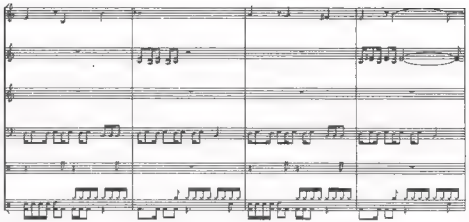
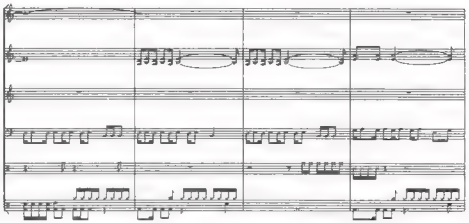
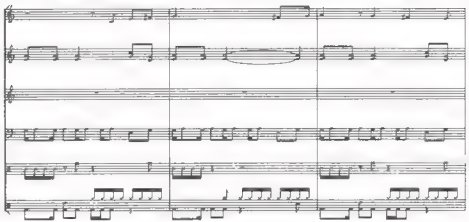
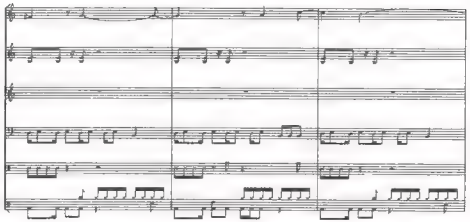
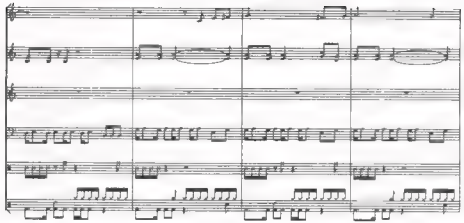
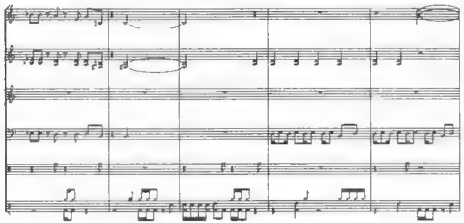
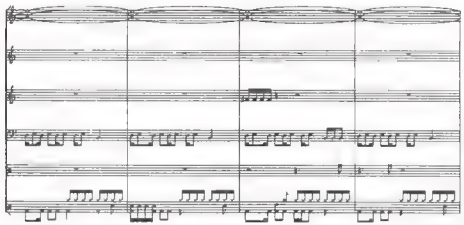
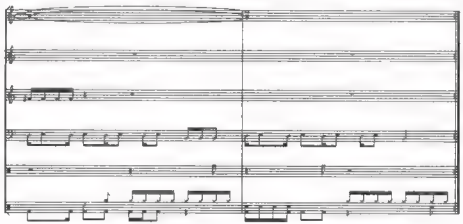
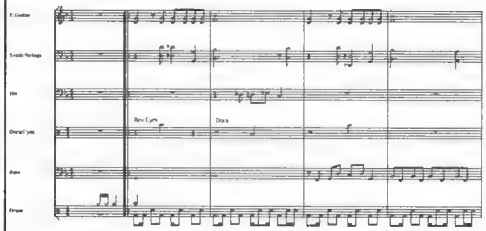
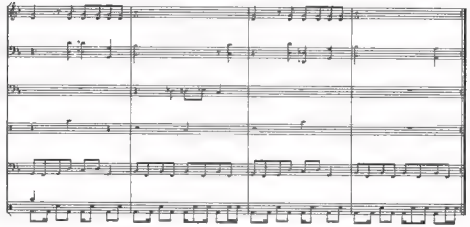
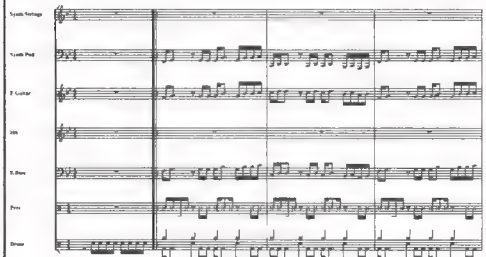
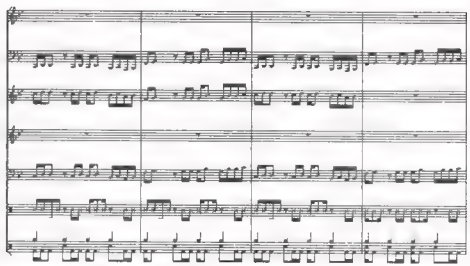
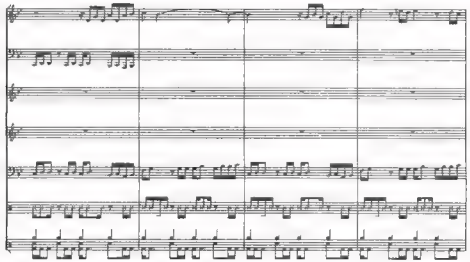
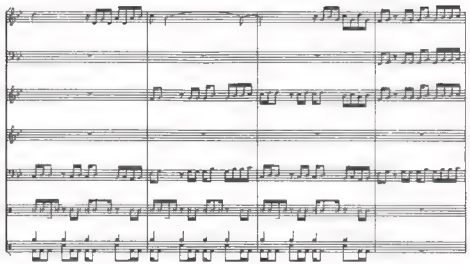
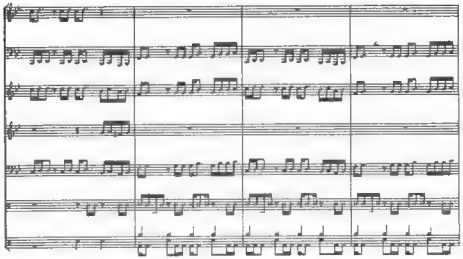
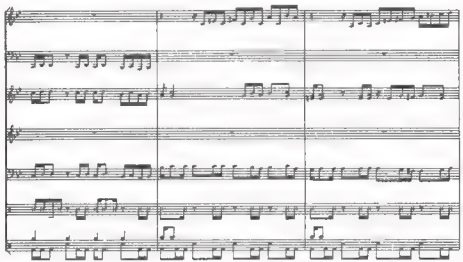
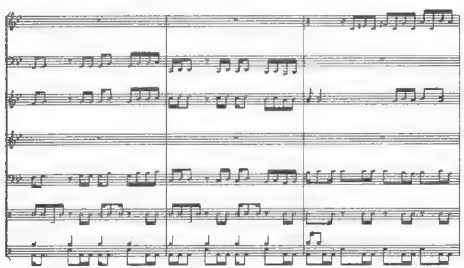
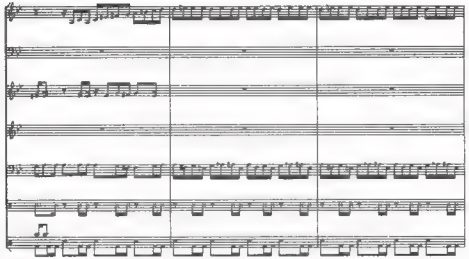
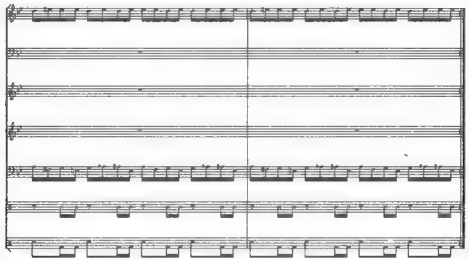
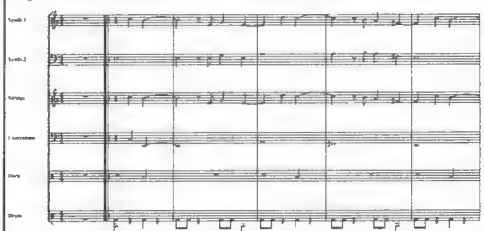
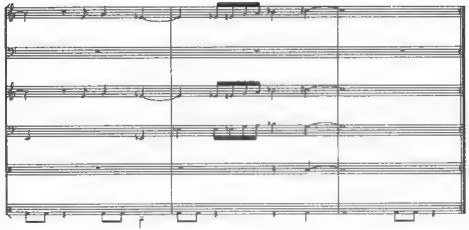
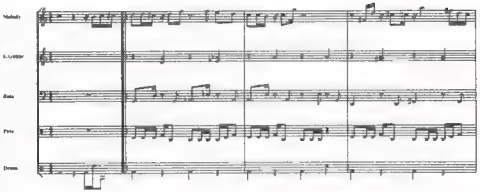
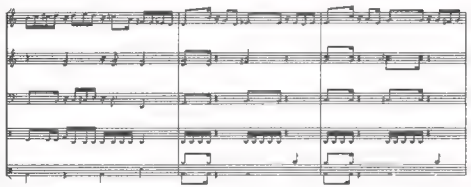
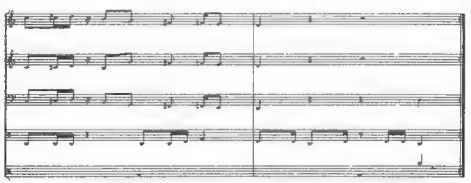
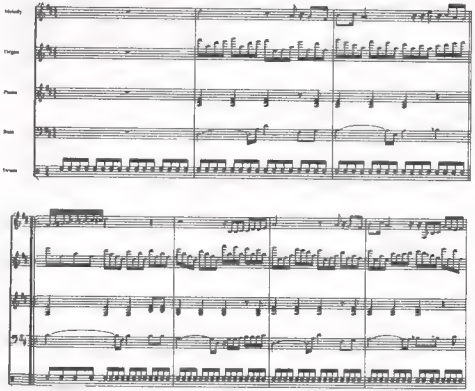
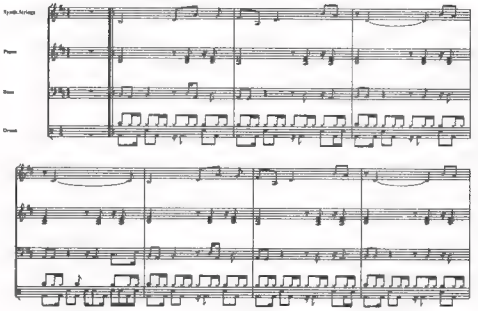
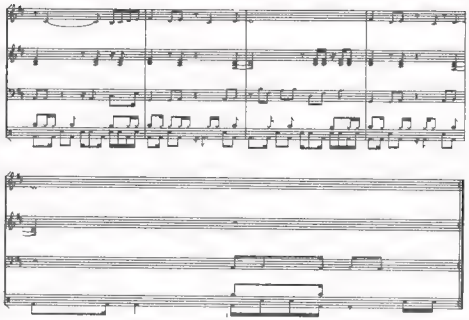
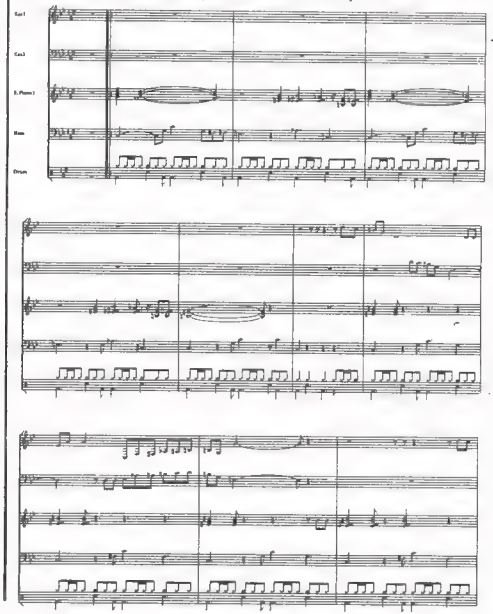
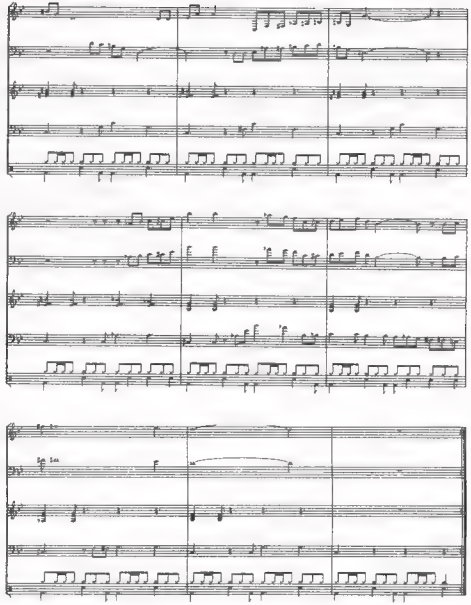
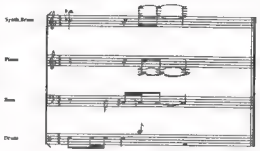
①K・O・F'95(タイトル)



②悪魔のセレクト(ゲーム・セレクト)

③怒濤のセレクト(チーム・セレクト)

④FUNKY ESAKA(主人公チームStage)

⑤この世の春(勝利デモ)

⑥虚(キムチームStage)



⑦DESERT REQUIEM(怒チームStage)

Voce

⑧戦慄のドラ（サイコソルジャーチームStage）

⑨CLUB-M～青空にフルート～
（餓狼伝説チームStage）

⑩リュウコとケン～揺れる男心～
（龍虎の拳チームStage）

Strings
Piano

Sho
Organ

⑪地を這うベース（女性格闘家チームStage）



⑫嵐のサキソフォン（ライバルチームStage）



⑬泣きのR・哀愁のD(ルガール・デモ1, 2, 3)

⑭HALとベースとメロディーと
（草薙柴舟Stage）

⑮ルガール賛歌(ルガール出現デモ)

⑯ギターとオメガとルガールと
(オメガ・ルガールStage)

⑰ルガール消滅(ルガール消滅デモ)

⑱KID(エンディング1)

⑲涙さんさよなら(エンディング2)

⑳さらばっ!青春(エンディング3)

㉑THE SUNSET SKY
PART Ⅵ～LIEBE(スタッフ・ロール)

㉒欲望の渦(ゲーム・オーバー)

プレイ時に活用しよう!
KOF'95コマンド・リスト

■コマンド表を見るときの注意事項
Ⓟ……Ⓐ or Ⓒボタンのこと
Ⓚ……Ⓑ or Ⓓボタンのこと
⬇要素……↙ or ⬇ or ↘のこと

主人公チーム

草薙 京

投げ技	一刹背負い投げ	⬅or➡+Ⓒ
特殊技	外式・轟斧 陽	➡+Ⓓ
	八拾八式	↘+Ⓓ
	外式・奈落落とし	空中で⬇要素+Ⓒ
必殺技	百八式・闇払い	⬇↘➡+Ⓟ
	百式・鬼焼き	➡⬇↘+Ⓟ
	百壱式・朧車	⬅⬇↙+Ⓚ
	七拾五式 改	⬇↘➡+Ⓚ+Ⓚ
	弐百拾弐式・琴月 陽	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡+Ⓒ

二階堂紅丸

投げ技	フロントスープレックス	⬅or➡+ⒸorⒹ
	スピニングニードロップ	空中で⬆以外+ⒸorⒹ
特殊技	フライングドリル	空中で⬇要素+Ⓓ
必殺技	雷覇拳	➡⬇↘+Ⓟ
	真空片手駒	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
	居合い蹴り	⬇↘➡+Ⓚ
	反動三段蹴り	居合い蹴り+⬇⬆+Ⓚ
	スーパー稲妻キック	⬇⬆+Ⓚ
超必殺技	雷光拳	⬇↘➡⬇↘+Ⓒ

大門五郎

投げ技	十字締め	⬅or➡+Ⓒ(近距離時)
	横車	⬅or➡+Ⓒ(遠距離時)
	送り足払い	⬅or➡+Ⓓ
必殺技	地雷震	➡⬇↘+Ⓟ
	超受け身	⬇↙⬅+Ⓚ
	天地返し	近くで➡↘⬇↙⬅➡+Ⓒ
	超大外刈り	近くで➡↙⬇↘+Ⓓ
	雲つかみ投げ	⬅↙⬇↘➡+Ⓐ
	切り株返し	⬅↙⬇↘➡+Ⓒ
超必殺技	地獄極楽落とし	近くで(➡↘⬇↙⬅)×2+Ⓒ

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

投げ技	巴投げ	⬅or➡+ⒸorⒹ
特殊技	氷柱割り	➡+Ⓒ
必殺技	虎煌拳	⬇↘➡+Ⓟ
	空中虎煌拳	空中で⬇↘➡+Ⓟ
	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	虎咆	➡⬇↘+Ⓟ
	飛燕疾風脚	↙タメ➡+Ⓚ
	暫烈拳	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ
	極限流連舞拳	近くで⬅↙⬇↘➡+Ⓒ
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓒ

ロバート・ガルシア

投げ技	首切り投げ	⬅or➡+ⒸorⒹ
必殺技	龍撃拳	⬇↘➡+Ⓟ
	覇王翔吼拳	➡⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	龍牙	➡⬇↘+Ⓟ
	飛燕疾風脚	↙タメ➡+Ⓚ
	飛燕龍神脚	空中で⬇↙⬅+Ⓚ
	幻影脚	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
	極限流連舞脚	近くで⬅↙⬇↘➡+Ⓓ
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓒ

タクマ・サカザキ

投げ技	一本背負い	⬅or➡+ⒸorⒹ
必殺技	虎煌拳	⬇↘➡+Ⓟ
	覇王至高拳	➡⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	飛燕疾風脚	↙タメ➡+Ⓚ
	暫烈拳	➡↘⬇↙⬅+Ⓟ
	翔乱脚(必殺投げ)	近くで➡↘⬇↙⬅+Ⓑ
	翔乱脚(移動投げ)	➡↘⬇↙⬅+Ⓓ
超必殺技	龍虎乱舞	⬇↘➡⬅➡+ⒶⒸ同時

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード

投げ技	バスタースルー	⬅or➡+ⒸorⒹ
特殊技	バックナックル	➡+Ⓒ
必殺技	パワーウェイブ	⬇↘➡+Ⓟ
	バーンナックル	⬇↙⬅+Ⓟ
	ライジングタックル	⬇タメ⬆+Ⓟ
	クラックシュート	⬇↙⬅↖+Ⓚ
	パワーダンク	➡⬇↘+Ⓚ
超必殺技	パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+ⒷⒸ同時

アンディ・ボガード

投げ技	抱え込み投げ	⬅or➡+ⒸorⒹ
必殺技	飛翔拳	⬇↙⬅+Ⓟ
	斬影拳	↙タメ➡+Ⓟ
	昇龍弾	➡⬇↘+Ⓟ
	空破弾	↙↗+Ⓚ
	撃壁背水掌	⬇↙⬅+Ⓚ(×3)
超必殺技	超裂破弾	⬇タメ↘➡+ⒷⒹ同時

ジョー・ヒガシ

投げ技	レッグスルー	⬅or➡+Ⓒ
	ひざ地獄	⬅or➡+Ⓓ
特殊技	スライディングキック	↘+Ⓓ
必殺技	ハリケーンアッパー	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	スラッシュキック	↙↗+Ⓚ
	タイガーキック	⬇↘➡↗+Ⓚ
	爆烈拳	Ⓟ連打
	爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳+⬇↘➡+Ⓟ
	黄金のかかと	⬇↙⬅+Ⓚ
超必殺技	スクリューアッパー	➡⬅↙⬇↘+ⒷⒸ同時

怒チーム

ハイデルン

投げ技	リードベルチャー	⬅or➡+ⒸorⒹ
	ハイデルンインフェルノ	空中で⬆以外+ⒸorⒹ
必殺技	クロスカッター	⬅タメ➡+Ⓟ
	ムーンスラッシャー	⬇タメ⬆+Ⓟ
	ネックローリング	⬇タメ⬆+Ⓚ
	ストームブリンガー	近くで➡↘⬇↙⬅+Ⓒ
超必殺技	ファイナルブリンガー	⬅タメ⬇⬆+ⒷⒸ同時

ラルフ

投げ技	高角度喉輪落とし	⬅or➡+ⒸorⒹ
必殺技	バルカンパンチ	Ⓟ連打
	ガトリングアタック	⬅タメ➡+Ⓟ
	急降下爆弾パンチ	⬇タメ⬆+Ⓟ
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近くで⬅↙⬇↘➡+Ⓓ
超必殺技	バリバリバルカンパンチ	↙タメ⬅➡+Ⓒ

クラーク

投げ技	デスマウンテンバスター	⬅or➡+ⒸorⒹ
必殺技	バルカンパンチ	Ⓟ連打
	ガトリングアタック	⬅タメ➡+Ⓟ
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近くで⬅↙⬇↘➡+Ⓓ
	スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	⬅↙⬇↘➡+Ⓒ
超必殺技	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	近くで(➡↘⬇↙⬅)×2+Ⓒ

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ

投げ技	サイキックスルー	←or→+Ⓒor Ⓓ
	サイキックシュート	空中で↑以外+Ⓒor Ⓓ
特殊技	フェニックスボム	空中で↓要素+Ⓓ
必殺技	サイコボールアタック	↓↙←+Ⓟ
	サイコソード	→↓↘+Ⓟ
	サイコリフレクター	←↙↓↘→+Ⓚ
	フェニックスアロー	空中で↓↙←+Ⓟ
超必殺技	シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+ⒷⒸ同時
	クリスタルシュート	超必殺技+↓↙←+Ⓟ

シイ・ケンスウ

投げ技	発勁	←or→+Ⓒ
	巴投げ	←or→+Ⓓ
特殊技	虎撲手	→+Ⓒ
	後旋腿	→+Ⓓ
必殺技	超球弾	↓↙←+Ⓟ
	龍顎砕	←↓↙+Ⓚ
	龍連牙	←↙↓↘→+Ⓟ
	龍爪撃	空中で↓↙←+Ⓟ
超必殺技	神龍天舞脚	↓↘→←→+Ⓓ

チン・ゲンサイ

投げ技	強飲酒	←or→+Ⓒ
	逆脚投げ	←or→+Ⓓ
必殺技	飄箪撃	↓↙←+Ⓟ
	回転的空突撃	←↙↓↘→+Ⓚ
	柳燐蓬莱	→↓↘+Ⓟ
超必殺技	轟欄炎炮	↓↘→↓↘+Ⓒ

キムチーム

キム・カッファン

投げ技	殺脚投げ	←or→+ⒸorⒹ
必殺技	半月斬	↓↙←+Ⓚ
	飛燕斬	↓タメ↑+Ⓚ
	飛翔脚	空中で↓↘→+Ⓚ
	流星落	←タメ→+Ⓚ
超必殺技	鳳凰脚	↓↙←↙→+ⒷⒹ同時

チャン・コーハン

投げ技	破壊投げ	←or→+Ⓒ
	鎖締め	←or→+Ⓓ
必殺技	鉄球大回転	Ⓟ連打
	鉄球粉砕撃	←タメ→+Ⓟ
	鉄球飛燕斬	↓タメ↑+Ⓚ
超必殺技	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+Ⓒ

チョイ・ボンゲ

投げ技	頭乗刺	←or→+Ⓒ
特殊技	二段斬	→+Ⓒ
	通り魔蹴り	→+Ⓓ
必殺技	竜巻疾風斬	↓タメ↑+Ⓟ
	飛翔空裂斬	↓タメ↑+Ⓚ
	回転飛猿斬	←タメ→+Ⓟ+Ⓟ
	旋風飛猿刺突	←タメ→+Ⓚ
	飛翔脚	空中で↓↘→+Ⓚ
超必殺技	真!超絶竜巻真空斬	←タメ↓↑+ⒷⒸ同時

女性格闘家チーム

ユリ・サカザキ

投げ技	さいれんと投げ	←or→+ⒸorⒹ
	燕落とし	空中で↑以外+Ⓒor Ⓓ
特殊技	燕翼	→+Ⓓ
必殺技	虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
	雷煌拳	↓↘→+Ⓚ
	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
	砕破	↓↙←+Ⓟ
	ユリちょうアッパー	→↓↘+Ⓟ
	百烈びんた(必殺投げ)	近くで→↘↓↙←+Ⓐ
	百烈びんた(移動投げ)	→↘↓↙←+Ⓒ
超必殺技	飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+ⒷⒸ同時

不知火　舞

投げ技	風車崩し	←or→+ⒸorⒹ
	夢桜	空中で↑以外+Ⓒ
特殊技	大輪風車落とし	空中で↓要素+Ⓒ
必殺技	花蝶扇	↓↘→+Ⓟ
	龍炎舞	↓↙←+Ⓟ
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+Ⓚ
	ムササビの舞(地上)	↓タメ↑+Ⓟ+Ⓟ
	ムササビの舞(空中)	空中で↓↙←+Ⓟ
	飛翔龍炎陣	→↓↘+Ⓚ
超必殺技	超必殺忍蜂	→↙→+ⒷⒸ同時

キング

投げ技	フックバスター	←or→+ⒸorⒹ
特殊技	スライディングキック	↘+Ⓓ
必殺技	ベノムストライク	↓↘→+Ⓚ
	ダブルストライク	→←→↘↓+Ⓚ
	トラップショット	→↓↘+Ⓚ
	トルネードキック	→↘↓↙←+Ⓚ
	サプライズローズ	↓↙←↖+Ⓚ
超必殺技	イリュージョンダンス	←→↘↓↙←+ⒷⒹ同時

ライバルチーム

八神　庵

投げ技	逆剥ぎ	←or→+Ⓒ
	屑風	←or→+Ⓓ
特殊技	外式・夢弾	→+Ⓒ+Ⓒ
	外式・轟斧　陰"死神"	→+Ⓓ
	外式・百合折り	空中で←+Ⓓ
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+Ⓟ
	百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
	百弐拾七式・葵花	↓↙←+Ⓟ(×3)
	弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+Ⓚ
超必殺技	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+Ⓒ

如月影二

投げ技	空中一本背負い	←or→+ⒸorⒹ
必殺技	気孔砲	↓↘→+Ⓟ
	霞み斬り	↓↙←+Ⓟ
	流影陣	←↙↓↘→+Ⓟ
	天馬脚	↓↙←↖+Ⓚ
	骨破斬り	→↘↓↙←+Ⓚ
	斬鉄波	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
	影うつし	↓↘→+Ⓚ
超必殺技	斬鉄蠟郷拳	←↙↓↘→↘↓+Ⓑ

ビリー・カーン

投げ技	一本釣り投げ	←or→+ⒸorⒹ
特殊技	棒高跳び蹴り	→+Ⓓ
必殺技	旋風棍	Ⓟ連打
	三節棍中段打ち	←↙↓↘→+Ⓟ
	雀落とし	↓↙←↖+Ⓟ
	旋風飛翔棍	↙↓↘→+Ⓚ
超必殺技	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+ⒶⒸ同時

BOSS

草薙柴舟

投げ技	一刹背負い投げ	←or→+ⒸorⒹ
特殊技	外式・轟鎚	→+Ⓒ
必殺技	百八式・闇払い	↓↘→+Ⓟ
	百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
	四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+Ⓟ
超必殺技	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+Ⓒ

オメガ・ルガール

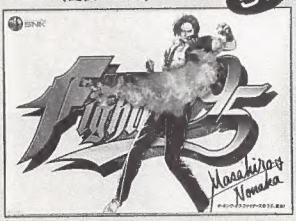
投げ技	スコーピオンデスロック	←or→+ⒸorⒹ
必殺技	烈風拳	↓↘→+Ⓟ
	カイザーウェーブ	→←↙↓↘→+Ⓟ
	ジェノサイドカッター	↓↙←↖+Ⓚ
	ダークバリヤー	↓↘→+Ⓚ
	ゴッドプレス	→↘↓↙←+Ⓟ
超必殺技	ギガンテックプレッシャー	(→↘↓↙←)×2+ⒷⒸ同時

読者プレゼント

今回もバラエティに富んだアイテムの数々をプレゼントするぞ。プレゼント希望者は，本書付属のアンケートはがき（切手不要）に必要事項を明記して，ポストに投函しよう。応募の〆切は，95年12月20日消印有効。当選者の発表は，賞品の発送をもって換えさせていただく。

1 野中敬宏サイン入り『KOF'95』ポスター（提供：SNK）

5名



2 ネオジオCDソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』（提供：SNK）

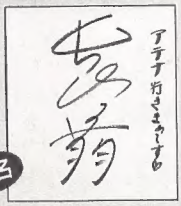
3名

3 CD『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〜アレンジサウンドトラックス』（提供：ポニーキャニオン）

3名

4 長崎 萌 サイン色紙

5名

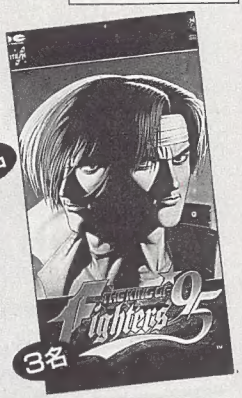


5 KOF'95ぬいぐるみ7体セット（提供：SNK）

3名

6 ビデオ『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』（提供：ポニーキャニオン）

3名



7 KOF'95マスコット人形10体セット（提供：SNK）

3名

8 『KOF'95』96年版カレンダー（提供：SNK）

5名

NOW PRINTING

STAFFより

●おかげさまで94年11月に発売した『A.A. KOF'94』は，A.A.シリーズの中でもトップ3に入るくらい大好評。それをさらにパワーアップしたのが本書です。368ページに散りばめられたスタッフの気合いを読みとってやってください。（山下 章）

●A.A.シリーズには，技名を略してはいけない方針があるものの，名前が長ければそのかぎりでないのが救い。で，『'95』を取材したとき，SNKの人からスーパーアラビアン〜の存在を教わったついでに「略しちゃダメですよ」。ああ……。（山中直樹）

●このままでは終わらんぞぉ〜（原稿が）。26人は多すぎ。書け！ そして死ね！ って感じ。せめてチャートを1/60秒単位に仕上げる時間がほしかった。多いといえば，京と庵だけ必殺技のページが多いのは理由があってだな，龍虎キャラを差別しているワケでは……泣け！ そして死ね！（小石朋仁）

●自分からは積極的に攻めてこないけど，こちらの行動に対する反応は完璧。攻撃力も防御力も高く，カウンター攻撃→飛燕斬といった「プレイヤーには絶対にマネできない連続技」をキメてくる……いつまでもこんな対CPU戦が強いられるようだと，対戦格闘ゲームもヤバイ。（板場利光）

●今回の原稿は，大学の追試とかさなってしまったので，かな〜りキツかったです。おかげで萌ちゃんのインタビューにはいけないし（涙），学生生活も1年延びてしまったし。大ショック。（開田清隆）

●私の使用キャラは京クン，紅丸（銀色指定）と庵の『電撃！ラブラブファイヤーチーム』。恥ずかしくて誰にも言えないチーム名だわ，劇的に弱いし〜。ところで仕事に励んでいるとき，夫が京を見て一言。「こいつ，番長？」。ガーン，京クンになんてことをっ。番長番長……。（香理来子）

●スポーツチームが消え，ビリーと影二が登場。そういえば，前作のボツキャラの中にビリーがいたなあ。ついでにビッグベアもいたような……。ベアは敗者復活戦でも負けたのか（涙）。復活といえば，僕も1年ぶりにAA2研部長として一瞬だけ復活——ところで切り株返しって何？（大出綾太）

●庵もいいけど，やっぱり私は京派である。対CPUで，しゃがみ強キック・パターンで何人か倒せることに気づき，ひたすら連発。でも，こんなので勝ってもカッコよくない！パターンなしで，せめてはじめのデモまでは行きたいんだけど……。（中村京子）

●毎回，読者のみなさまからのおハガキを楽しみに読ませていただいています。率直なご意見やご感想をどうもありがとう。これからもスタッフ一同ガンバりますわ！ということで『KOF'96』ではおじいちゃんチームぅ〜。（仲 みゆき）

各社の開発スタッフも愛読

オール・アバウト・シリーズ

大好評発売中

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■2,500円／352ページ（カラー192ページ）

従来の倍サイズ（変型A4判）でカラーページを惜しみなく使った技表，ポーズ集は必見。

Vol.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■1,480円／352ページ（カラー128ページ）

「ストZERO」のすべてがわかる1冊。「ストII」シリーズ全国大会チャンピオン軍団が対戦攻略を監修。

Vol.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■1,480円／304ページ（カラー112ページ）

開発スタッフ，サウンドチーム，生駒治美へのトリプル・インタビューなど企画モノも満載。

Vol.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■1,480円／320ページ（カラー96ページ）

対2P戦，対CPU戦の攻略法がメイン。エンディング集，インタビュー記事，投稿コーナーも掲載。

Vol.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■1,480円／272ページ（カラー128ページ）

多くのデータを併記した技表とシステム解析，設定イラスト＋αを集めた「禁断の章」が大好評。

Vol.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■1,400円／272ページ（カラー96ページ）

基本的なデータや攻略法，そして㊙情報を大量に掲載。全キャラの「冥土行き連続技」は必見。

Vol.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■1,400円／272ページ（カラー96ページ）

システム解析は基本と応用の二部構成。各種攻略法のほか，設定ストーリーを完全掲載。

Vol.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

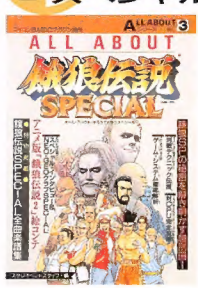
メーカー協力による人物相関図，当たり判定の範囲を独占掲載。独自の解析データも豊富。

Vol.4 龍虎の拳2

■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

データや攻略法の紹介にとどまらず，ヘンな写真や謎の歌詞など，お笑い情報も欠かさず網羅。

Vol.3 餓狼伝説スペシャル



■1,380円／240ページ（カラー96ページ）

ネオジオ・ファンに多大な影響を与えた一冊。攻略，資料，楽譜など，関連情報を広く深く掲載。

Vol.2 ぷよぷよ

■1,280円／160ページ（カラー112ページ）

初歩的な積み込みにはじまり，ぷよマスターへの道を徹底指導。ドキュメント小説を特別掲載。

Vol.1 対戦格闘ゲーム

■1,480円／208ページ（カラー112ページ）

計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのルールや攻略法を紹介。「ワーヒー2」の開発手記もある。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

電波新聞社（☎03－3445－6111）・出版販売部に電話して，ほしい本，自分の住所などを教えれば，「ブック急便」で2～3日以内に到着するぞ。代金は本の値段＋送料380円の着払い。

NEOGEOはSNKの商標です。

The Future Is Now
SNK®

ネオジオCDハードを買うと、特製CD-ROMがついてくる!

NEO・GEO CD SPECIAL

おたのしみは、これからだ!!

スペシャルキャンペーン

11/3~11/30

エンターテイメントCD-ROM

初心者もマニアも楽しめる—全編にネオジオ情報が満載のおトクなソフト!

「ネオジオCDスペシャル」プレゼント

期間中、ネオジオCD本体をお買い上げの方に、もれなく店頭で
特製CD-ROMソフト「ネオジオCDスペシャル」を差し上げます。
※ネオジオCD本体が店頭からなくなり次第終了とさせていただきます。詳しくは店頭ポスターで!!

特製ならではのウレシイ内容!!

- 人気ゲームで腕試しができる"クラスマッチ搭載"!
- クラスマッチ上級者には"ゲームデータサービス"!

他に"CM新作ゲーム情報"など盛りだくさん!

ネオジオCD・新作インフォメーション

**真剣勝負さらに極まる!
カタナバトル第3弾!!**

12月22日発売/8,800円(税別)

待望のネオジオCDオリジナル超本格RPG!
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
'96年春 発売予定/価格未定

シリーズ第5弾!餓狼スターが再び夢の競演!!
リアルバウト餓狼伝説
発売日未定/価格未定

**サードパーティー
新作ラインナップ**

- バルスター
- ソニックウィングス3
- メタルスラッグ
- ステークスウィナー
- 超人学園ゴウカイザー
- 天外魔境真伝 etc.

これから続々登場予定!乞うご期待!!

株式会社エス・エヌ・ケイ〒564大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

定価1,580円(本体1,534円) 雑誌18362-12 T1018362121584